This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

+ *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.

+ *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.

+ *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.

+ *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at `http://books.google.com/`

Über dieses Buch

Dies ist ein digitales Exemplar eines Buches, das seit Generationen in den Regalen der Bibliotheken aufbewahrt wurde, bevor es von Google im Rahmen eines Projekts, mit dem die Bücher dieser Welt online verfügbar gemacht werden sollen, sorgfältig gescannt wurde.

Das Buch hat das Urheberrecht überdauert und kann nun öffentlich zugänglich gemacht werden. Ein öffentlich zugängliches Buch ist ein Buch, das niemals Urheberrechten unterlag oder bei dem die Schutzfrist des Urheberrechts abgelaufen ist. Ob ein Buch öffentlich zugänglich ist, kann von Land zu Land unterschiedlich sein. Öffentlich zugängliche Bücher sind unser Tor zur Vergangenheit und stellen ein geschichtliches, kulturelles und wissenschaftliches Vermögen dar, das häufig nur schwierig zu entdecken ist.

Gebrauchsspuren, Anmerkungen und andere Randbemerkungen, die im Originalband enthalten sind, finden sich auch in dieser Datei – eine Erinnerung an die lange Reise, die das Buch vom Verleger zu einer Bibliothek und weiter zu Ihnen hinter sich gebracht hat.

Nutzungsrichtlinien

Google ist stolz, mit Bibliotheken in partnerschaftlicher Zusammenarbeit öffentlich zugängliches Material zu digitalisieren und einer breiten Masse zugänglich zu machen. Öffentlich zugängliche Bücher gehören der Öffentlichkeit, und wir sind nur ihre Hüter. Nichtsdestotrotz ist diese Arbeit kostspielig. Um diese Ressource weiterhin zur Verfügung stellen zu können, haben wir Schritte unternommen, um den Missbrauch durch kommerzielle Parteien zu verhindern. Dazu gehören technische Einschränkungen für automatisierte Abfragen.

Wir bitten Sie um Einhaltung folgender Richtlinien:

+ *Nutzung der Dateien zu nichtkommerziellen Zwecken* Wir haben Google Buchsuche für Endanwender konzipiert und möchten, dass Sie diese Dateien nur für persönliche, nichtkommerzielle Zwecke verwenden.

+ *Keine automatisierten Abfragen* Senden Sie keine automatisierten Abfragen irgendwelcher Art an das Google-System. Wenn Sie Recherchen über maschinelle Übersetzung, optische Zeichenerkennung oder andere Bereiche durchführen, in denen der Zugang zu Text in großen Mengen nützlich ist, wenden Sie sich bitte an uns. Wir fördern die Nutzung des öffentlich zugänglichen Materials für diese Zwecke und können Ihnen unter Umständen helfen.

+ *Beibehaltung von Google-Markenelementen* Das "Wasserzeichen" von Google, das Sie in jeder Datei finden, ist wichtig zur Information über dieses Projekt und hilft den Anwendern weiteres Material über Google Buchsuche zu finden. Bitte entfernen Sie das Wasserzeichen nicht.

+ *Bewegen Sie sich innerhalb der Legalität* Unabhängig von Ihrem Verwendungszweck müssen Sie sich Ihrer Verantwortung bewusst sein, sicherzustellen, dass Ihre Nutzung legal ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass ein Buch, das nach unserem Dafürhalten für Nutzer in den USA öffentlich zugänglich ist, auch für Nutzer in anderen Ländern öffentlich zugänglich ist. Ob ein Buch noch dem Urheberrecht unterliegt, ist von Land zu Land verschieden. Wir können keine Beratung leisten, ob eine bestimmte Nutzung eines bestimmten Buches gesetzlich zulässig ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass das Erscheinen eines Buchs in Google Buchsuche bedeutet, dass es in jeder Form und überall auf der Welt verwendet werden kann. Eine Urheberrechtsverletzung kann schwerwiegende Folgen haben.

Über Google Buchsuche

Das Ziel von Google besteht darin, die weltweiten Informationen zu organisieren und allgemein nutzbar und zugänglich zu machen. Google Buchsuche hilft Lesern dabei, die Bücher dieser Welt zu entdecken, und unterstützt Autoren und Verleger dabei, neue Zielgruppen zu erreichen. Den gesamten Buchtext können Sie im Internet unter `http://books.google.com` durchsuchen.

ers, 1858

THE FRANK J. MARSHALL
COLLECTION OF CHESS BOOKS
PRESENTED TO
THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY
BY GUSTAVUS A. PFEIFFER
1932

MZED
Thon

Christian Friedrich Gottlieb

C. F. G. Thon's

Meister im Schachspiel

und zwar

im gewöhnlichen Zweischach, wie im Vierschach, auch im großen Kriegs- und Courierspiele nach alter wie neuer Methode.

Nach gänzlicher Veraltung der früheren Auflagen jetzt dem neuesten Standpunkte der Schachkunde gemäß

in fünfter vollkommen umgearbeiteter Auflage

völlig neu herausgegeben

von

M. Lange.

Hierzu ein lithographirtes, modernes großes Schachbret mit 32 verschiedenen Rösselsprüngen, und außerdem 8 Figuren.

Weimar, 1858.

Verlag, Druck und Lithographie von B. Fr. Voigt.

EMS

THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY
634190 A
ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS
R 1932 L

Vorbericht.

Unterzeichneter hatte die Bearbeitung des vorliegenden Werkchens, ohne es vorher genauer zu kennen, übernommen. Bald aber fand er, selbst noch in der vierten von Herrn J. B. Montag besorgten Auflage, ein hinter den Ansprüchen des Titels weit zurückgebliebenes Machwerk vor. Eine fünfte Ausgabe, ohne wesentliche Veränderungen zu geben, erschien ihm daher unmöglich. Wenigstens konnte Unterzeichneter, welcher einem größeren und gebildeten Schachpublicum als Theoretiker und Practiker des Spieles bekannt ist, es durchaus nicht mit seinem Gewissen vereinigen, eine reine, wenn auch noch so streng durchgeführte, Verbesserung allein vorzunehmen. Ich habe es demnach vorgezogen, unter Adoption des alten Titels eine mehr oder weniger gelungene neue Arbeit zu liefern, indem ich zugleich, so gut es

ſich thun ließ, alles im alten Buche Brauchbare mit verwandt habe. Freilich konnte hier nur Wenig benutzt werden, und es iſt dann jedes Mal ausdrücklich im Buche bemerkt worden.

Der Zweck der vorliegenden Bearbeitung, wie ihn ſich Verfaſſer gedacht hat, und wie ihn trotz des vielverſprechenden Titels die früheren Auflagen allein in's Auge zu faſſen verſuchten, geht nun zunächſt auf eine leichtfaßliche, practiſche Anleitung für den Anfänger. Wie ich zugleich dem beibehaltenen Titel Genüge zu leiſten geſucht habe, wird die Einleitung, ſowie die zweite Hälfte des Buches zeigen. In dem erſten Theile, welcher vom erſten Curſus eingenommen wird, iſt aber jener Hauptzweck ſo gut als möglich erſtrebt worden. Es iſt eine bekannte Erfahrung, daß es kaum eine Kunſt oder Fertigkeit giebt, die ſo ſchwer, wie das Schachſpiel, aus Büchern zu erlernen wäre. Dabei iſt der Weg, den hierzu die meiſten Lehrbücher einſchlagen, unverhältnißmäßig unpractiſch. Erſt in neuerer Zeit iſt überhaupt die Möglichkeit, wirklich practiſche Anleitungen zu geben, näher in's Auge gefaßt worden. Aber auch hier iſt nach beiden Seiten hin gefehlt; man hat entweder es zu leicht gemacht, oder iſt unverſtändlich geblieben. Letzteres iſt der gewöhnliche Fehler, in den, z. B., der traité élémentaire

vom Grafen Basterot (Paris 1853) verfallen ist; noch mehr die leçons élémentaires vom Abbé Bétu. Der andere Fehler fällt besonders in dem erst kürzlich erschienenen Schachkatechismus von Portius (Leipzig 1855) auf. So zweckmäßig im Allgemeinen der Plan dieses Werkchens angelegt ist, so mochte die darin befolgte tändelnde und für Kinder vielleicht ansprechende Form doch dem nur einigermaßen gebildeten Leser auf die Dauer äußerst langweilig werden. Auch scheint auf das eigentlich practische Spielen im Verlaufe der Partieen zu wenig Rücksicht genommen. Das bedeutende Interesse des Verfassers für Endspiele läßt diese nicht nur als die Hauptsache erscheinen, sondern widmet sogar, statt einige practische Beispiels- und Musterpartieen zu geben, einen unverhältnißmäßig großen Theil des Buches künstlichen Schachaufgaben. Gleichwohl hat die Anlage des ersten Theiles mehre vortheilhafte Seiten und wir haben deßhalb in mancher Beziehung einzelne Stellen aus jenem Buche hier zu benutzen gesucht. Schon E. Stein in seinem „Nouvel Essai“ von 1789 giebt die Grundzüge der im Katechismus befolgten Methode; ich aber habe versucht, nicht nur hieraus, als auch besonders aus eigenen Erfahrungen eine gemischte Methode, welche practische Partieen und

Endſpiele zugleich verwebt, durchzuführen. Von anderen Werken habe ich nur noch den Leitfaden des berühmten Meiſters Herrn v. d. Laſa zuweilen benutzt.

In der Hoffnung, das Buch möge in ſeiner jetzigen Geſtalt manchem Anfänger wahrhaft förderlich ſein und vielleicht manches Ueble der früheren Auflagen wieder gut machen, überlaſſe ich ſeine Beurtheilung zunächſt dem Erfolge der Zeit, wie der Kritik der Sachverſtändigen.

Halle, Juli 1855.

M. L.

Inhalt.

	Seite
Einleitung	1
Erſter Curſus. Die Elemente oder Anfangsgründe	4
Erſtes Capitel. Das Material des Spieles .	—
Zweites Capitel. Zweck und Gebrauch des Materiales; a) das Bret	9
Drittes Capitel. Zweck und Gebrauch des Materiales; b) die Figuren	13
Viertes Capitel. Zweck und Gebrauch des Materiales; c) Verbindung von Bret und Figuren	23
Fünftes Capitel. Practiſche Anwendung des Materiales; die Partie	32
Sechstes Capitel. Spielverſuche	41
Siebentes Capitel. Beſondere Grundgeſetze; Rochade, Avancement, en passant-Schlagen .	57
Achtes Capitel. Partieen-Anfänge . . .	73
Neuntes Capitel. Partieen-Endſpiele . .	85
Zehntes Capitel. Die erſte Partie . . .	98
Zweiter Curſus. Von der Fertigkeit . .	113
Elftes Capitel. Vorerörterungen über die Fertigkeit	—

	Seite
I. Practische Uebungen	115
Zwölftes Capitel. Practische Benutzung von Fehlern	—
Dreizehntes Capitel. Correct gespielte Partieen .	129
Vierzehntes Capitel. Allgemeine Regeln . .	141
II. Theoretisch practische Anweisung .	148
Funfzehntes Capitel. Tactische Grundsätze .	—
Sechszehntes Capitel. Eröffnungen . . .	158
Siebenzehntes Capitel. Endspiele . . .	165
III. Geschichtliches und Literarisches .	172
Achtzehntes Capitel. Geschichtliche und literarische Notizen	—
Dritter Cursus. Von der Meisterschaft . .	177
Neunzehntes Capitel. Vorerörterungen . .	—
I. Theorie	180
Zwanzigstes Capitel. Tactik	—
Einundzwanzigstes Capitel. Die Eröffnung der Partie	184
Zweiundzwanzigstes Capitel. Die Endspiele .	194
II. Praxis	202
Dreiundzwanzigstes Capitel. Spielgesetze . .	—
Vierundzwanzigstes Capitel. Partieen . .	207
Fünfundzwanzigstes Capitel. Geschichtliches .	219
III. Künstliche Schachaufgaben . . .	223
Sechsundzwanzigstes Capitel. Schachprobleme .	—
Siebenundzwanzigstes Capitel. Rösselsprünge .	229
Anhang. Abarten des Schachspiels . . .	231
Achtundzwanzigstes Capitel. Das Bierschach .	—
Neunundzwanzigstes Capitel. Das Courierspiel	237
Dreißigstes Capitel. Das Kriegsspiel . .	240

Einleitung.

§. 1.

Das Schachſpiel gehört als eines der vollkommenſten der allgemeinen Claſſe der Bretſpiele an. In dieſen knüpft ſich die Thätigkeit der Spielenden an ein beſonders eingerichtetes Bret, auf welchem eine Anzahl von Steinen oder Figuren nach beſtimmten Vorſchriften bewegt wird. Die vornehmſte unter den letzteren bedingt den Geiſt des Schachſpieles, indem ſie den Endzweck dieſes Spieles an eine beſtimmte Figur, welche als Hauptfigur desſelben, König genannt wird, bindet*). Nach der Anzahl der Spielenden aber,

*) Um mit allgemeinen Worten die eigentliche Natur des Schachſpieles kurz anzudeuten, wollen wir hier die Erörterung auf Seite 12 der frühern Auflagen dieſes Buches wiedergeben. Es wird dort geſagt, daß das

welche hier meist als Parteien gegen einander auftreten, oder nach der Anzahl der Steine und der eigenthümlichen Einrichtung des Bretes bestimmt sich die besondere Art des Schachspieles.

§. 2.

Die älteste, gebräuchlichste und bei Weitem wichtigste Art des Schachspieles ist das sogenannte Zweischach oder das gewöhnliche Schachspiel, in welchem bei möglichst geringer Anzahl verschiedener Figuren nur zwei Parteien als Spielende sich finden. Außerdem kennt die Praxis bei Vermehrung der Parteien noch ein Dreischach und Vierschach, sowie bei erweiterter Figurenanzahl das sogenannte Kriegs- und das Courierspiel.

Schachspiel einen Kampf zwischen zwei wohlgerüsteten Streitern im Kleinen bildlich vorstelle. Zwei Heere nämlich, durch Farbe, wie bei dem wirklichen Militär durch Uniformen wesentlich unterschieden, stehen, an Zahl der Figuren und an physischen Kräften gleich stark, in völliger Schlachtordnung einander gegenüber und beabsichtigen sich zu bekämpfen, zu schlagen und zu vernichten, um das Oberhaupt, den König, matt zu machen, d. h., dahin zu bringen, daß er sich nicht mehr von seinem Felde bewegen und retten kann, sondern sich dem Sieger wider Willen ergeben muß, wodurch der Zweck des Spieles und sein Ende erreicht ist.

§. 3.

Die Lehre vom gewöhnlichen Schachspiele wird den Hauptinhalt dieses Buches ausmachen. Der Zweck desselben aber ist, dem Nichtkenner, wie Anfänger des Spieles durch die Uebergänge theoretischer und practischer Fertigkeit hierdurch den Weg bis zur Meisterschaft zu zeigen. Deßhalb soll die Lehre vom Schachspiel in drei einzelnen Cursus, welche stufenweise aufeinander folgen, vorgetragen werden. Davon wird der erste Cursus die Anfangsgründe oder Elemente des Spieles enthalten; der zweite soll den Anfänger zum fertigen und geübten Spieler ausbilden; der dritte Cursus wird ihn zu theoretischer wie practischer Meisterschaft führen.

Die andern Arten des Schachspieles lassen sich als Abarten des gewöhnlichen Spieles betrachten, und sie werden ihre passende Besprechung in einem Anhange am Ende dieses Buches finden.

Erster Cursus.

Von den Anfangsgründen.

Erstes Capitel.

Das Material des Spieles.

§. 4.

Nach §. 1 und 2 ist das gewöhnliche Schachspiel ein Spiel zwischen zwei Personen, welches von ihnen auf einem Brete mit einer Anzahl Steine oder Figuren gespielt wird. Daraus folgt, daß das Material des Schachspieles aus dem Schachbrete und aus den Schachsteinen oder Schachfiguren besteht.

§. 5.

Das Schachbret bildet ein Quadrat, welches, wie das bekannte Damenbret, in 64 gleiche Quadrate oder Felder getheilt iſt. Letztere ſind abwechſelnd hell und dunkel, gewöhnlich weiß und ſchwarz, gefärbt, und zwar in ſolcher Weiſe, daß ſchräge Linien nur Felder von gleicher Farbe berühren.

§. 6.

Das Schachbret wird ſo zwiſchen die beiden einander gegenüber ſitzenden Spieler gelegt, daß ſie zur rechten Hand ein weißes Eckfeld haben.

Somit ergiebt ſich, wenn A und B die beiden Spielenden bezeichnen, als Abbild des Schachbretes im Kleinen die Figur Nr. 1 hinten auf der erſten Tafel. Eine ſolche Abbildung des Schachbretes, ſei ſie mit oder ohne, oder nur mit einigen Figuren, wird in der Kunſtſprache des Spieles ein Diagramm genannt.

§. 7.

Die Schachſteine oder Schachfiguren beſtehen aus zwei einander gleichen Haufen, welche ſich nur durch helle und dunkle (gewöhnlich weiße und ſchwarze) Farbe von einander unter-

ſcheiden und von denen je einer den beiden Spielenden zugetheilt wird. Jeder der letzteren erhält 16 Steine, von denen acht kleinere einander gleich ſind und Bauern genannt werden. Die andern acht größern Steine heißen Officiere.

§. 8.

Der wichtigſte Stein unter den Officieren iſt nach §. 1 der König, welcher auch gewöhnlich durch ſeine Größe über alle andern hervorragt. Danach kommt die Königin oder Dame. Die übrigen ſechs Officiere jeder Partei bilden drei Paare: a) Die Thürme, durch eine thurmähnliche Geſtalt ausgezeichnet; b) die Laufer, entweder an einem Geſichte mit Federſtutz kenntlich, oder von einer den Bauern ſehr ähnlichen Form; c) der Springer (auch Pferde, Ritter oder Röſſel genannt), gewöhnlich mit einem Pferdekopfe verſehen.

§. 9.

Aus dem Vorigen ergiebt ſich, daß jede Partei ſechs verſchiedene Arten von Figuren hat. Der Anfänger möge ſie nun einzeln der Reihe nach aufzählen. Sie ſind: 1) ein König; 2) eine Dame; 3) zwei Thürme; 4)

zwei Laufer; 5) zwei Springer; 6) acht Bauern.

§. 10.

Die Stellung dieſer Steine bei'm Beginne des Spieles iſt auf dem Diagramm in Figur Nr. 2 angedeutet. Daraus erſieht man, daß für jede der beiden Partieen das Lager ihrer Figuren die beiden erſten Felderreihen einnimmt. Die Bauern ſtehen je auf der zweiten Felderreihe vor den Officieren; die Officiere aber werden in folgender Ordnung auf die erſte Reihe vertheilt. In die beiden Eckfelder jeder Partei kommen ihre Thürme; neben die Thürme werden die Springer geſtellt, neben dieſe aber die Laufer. Es bleiben dann noch in der Mitte zwei Felder für König und Dame. Letztere kommt auf das Feld von der Farbe ihrer Partei, der König aber auf das noch übrige daneben befindliche Feld von entgegengeſetzter Farbe.

§. 11.

Der Anfänger möge nun hiernach ſeine Schachfiguren auf ſeinem Schachbrete aufzuſtellen verſuchen. Zwei Sätze aus dem Vorigen hat er dabei beſonders in's Auge zu faſſen.

Einmal denke er an die richtige Stellung des Bretes, welche in §. 6 vorgeschrieben ist; sodann vergesse er nicht, die weiße Dame auf ein weißes und die schwarze Dame ihr gegenüber auf ein schwarzes Feld zu stellen.

Zweites Capitel.

Zweck und Gebrauch des Materials.

a. Das Bret.

§. 12.

Die Lehre vom Zweck und Gebrauch des Materiales ſoll dem Anfänger zeigen, wie er zum Zwecke des eigentlichen Spielens das Material zu benutzen habe. Dazu iſt vor Allem erforderlich, daß er zunächſt eine allgemeine Kenntniß des Bretes, welches die Grundlage aller Schachcombinationen bildet, im Folgenden ſich aneigne.

§. 13.

Es iſt klar, daß zunächſt jedes der einzelnen 64 Felder des Schachbretes zu ſeiner beſtimmten Angabe einer beſondern Bezeichnung bedarf. Die Art und Weiſe, nach der man die einzelnen

Felder durch bestimmte Zeichen markirt, wird in der Kunstsprache des Spieles die Notation genannt. Diese bildet die eigentliche Schachsprache des Spieles. Am Einfachsten erscheint es nun, wenn man die einzelnen Felder nach der Reihe der gewöhnlichen Zahlen von 1 bis 64 numerirt. Allein die Unbequemlichkeit dieser Notation ist durch die Erfahrung hinlänglich erwiesen worden. Denn, wenn der Anfänger sich nach dieser Bezeichnung auf dem Brete orientiren wollte, so würde er bald einsehen, daß es ihm nicht wenig Zeit kosten möchte, ehe er mit Leichtigkeit von einem bestimmten Felde, z. B., in der Mitte des Bretes, die darauf fallende Nummer augenblicklich angeben könnte. Man hat deßhalb die folgende in Deutschland und den meisten Ländern allgemein anerkannte Methode für die Notation vorgezogen.

§. 14.

Man vergleiche zunächst Figur Nr. 3, welche ein Schachbret in der gewöhnlichen Lage vorstellt. Hier sind die von Unten nach Oben laufenden Felderlinien in der Ordnung von Links nach Rechts mit den Buchstaben von a bis h unterzeichnet; die von Links nach Rechts laufenden Felderlinien

ſind aber von Unten nach Oben durch die Zahlen 1 bis 8 angedeutet. Auf jedes einzelne Feld trifft nun Buchſtabe und Zahl zuſammen, wodurch die in Nr. 4 angegebene Notation ſich ergiebt.

§. 15.

Der Anfänger hat nun zunächſt nichts Wichtigeres zu thun, als dieſe Notation ſich dergeſtalt einzuprägen, daß er auf ſeinem einfachen, unbezeichneten Schachbrete mit Leichtigkeit ſofort von jedem Felde die Bezeichnung anzugeben vermag. Bei einiger Aufmerkſamkeit kann dieſe Geſchicklichkeit äußerſt leicht und ſchnell erworben werden. So frage man ſich, welche Felder enthält die und die Reihe, wie heißt das und das beliebige Feld auf dem Brete, endlich, wo liegt das und das angegebene Feld, z. B., wo liegt e5, wo f7, wo b6 ꝛc. Unerläßlich iſt jene Geſchicklichkeit für das Verſtändniß aller folgenden Erörterungen, und wir können nicht umhin, hier an die Worte eines recht practiſchen Schachlehrers zu erinnern: „Man muß,“ ſagt er, „die Felder im Griffe haben, wie der Clavierſpieler die Taſten bei'm Anblicke der Noten. Je größer die Fertigkeit, die man hierin erlangt, deſto leichter ſind alle übrigen Uebungen. Auch denke man nicht, daß man bei dieſer erſten

Uebung noch kein Schach lerne. Man gelangt zu einem Ueberblick, und Ueberblick ist des Schachspielers Fundament.“

§. 16.

Zur Uebung gebe man sich nun von der im vorigen Capitel gelernten Aufstellung der Figuren durch Angabe ihrer Standfelder Rechenschaft. Zur Vergleichung und Prüfung stehe hier die Lösung dieser Aufgabe. Der weiße König steht auf e1, der schwarze auf e8; die weiße Dame auf d1, die schwarze auf d8; die weißen Thürme stehen auf a1 und h1, die schwarzen auf a8 und h8; die weißen Springer auf b1 und g1, die schwarzen auf b8 und g8; die weißen Laufer auf c1 und f1, die schwarzen auf c8 und f8. Die weißen Bauern stehen auf der zweiten Reihe, also auf den Feldern a2, b2, c2 bis h2; die schwarzen auf der siebenten, also auf a7, b7 bis h7. Die Bauern auf e2 und e7 heißen Königsbauern; auf d2 und d7 stehen die Damenbauern; auf c2, f2, c7, f7 stehen die Lauferbauern; auf b2, g2, b7, g7 die Springbauern; endlich auf a2, h2, a7, h7 die Thurmbauern.

Drittes Capitel.

Zweck und Gebrauch des Materials.

b. Die Figuren.

---

§. 17.

Der Gebrauch der Figuren beſteht nach §. 1 in ihrer Bewegung auf dem Brete. Die Art und Weiſe, in welcher die Figuren bewegt werden, nennt man ihre Gangweiſe. Jede Claſſe von Figuren hat ihre eigenthümliche Gangweiſe. Daher ſind für dieſe nach §. 9 ſechs Fälle zu unterſcheiden.

§. 18.

Der König geht immer nur einen Schritt bis in's nächſte Feld, aber nach jeder Richtung, d. h., vorwärts, rückwärts, ſeitwärts, geradeaus und ſchräg. Man

ſtelle nun den einen König in die Mitte des Bretes auf das ſchwarze Feld d4 und frage ſich, auf wie viel einzelne Felder er mit der nächſten Bewegung gehen oder ziehen könnte. Es ſind die Felder c4 und e4, ferner c5, d5, e3, endlich c3, d3, e3. Steht der weiße König am Rande, z. B., auf ſeinem Standfelde e1, ſo könnte er nur auf die Felder d1 und f1, ferner d2, e2 und f2 ziehen. Steht er in der Ecke, ſo hat er nur über drei Felder zu verfügen. Welche ſind dieſe, wenn er auf a1 ſteht? (Antwort: a2, b2, b1.) Wieviel einzelne Züge braucht er, um von a1 bis a8 zu gelangen? (Antw.: ſieben.) Wieviel aber, um von a1 bis h8 zu ziehen? (Antw.: ebenfalls ſieben. Denn er geht 1) von a1 bis b2; 2) von b2 auf c3; 3) auf d4; 4) auf e5; 5) auf f6; 6) auf g7 und 7) auf h8. —) In ſolcher Weiſe übe man den Gang des Königs bis zu geläufiger Fertigkeit, ſo daß man bei jedem beliebigen Stande des Königs ſogleich die Felder, auf welche er ziehen könnte, anzugeben vermag.

§. 19.

Die Dame geht, wie der König, nach jeder beliebigen Richtung, aber in unbeſchränkter Anzahl der Schritte, d. h., nicht bloß auf das nächſte Feld, ſondern

durch ſo viel Felder, als ſie unbeſetzt findet, bis auf jedes beliebige Feld einer beſtimmten Richtung. Stellt man nun die Dame auf das Feld d4 eines leeren Bretes, ſo hat ſie acht Hauptrichtungen, nach denen ſie ziehen könnte. Die eine geht gerade vorwärts von d4 bis d8; die andere gerade rückwärts von d4 bis d1; die dritte in gerader Linie rechts ab von d4 bis h4; die vierte in gerader Linie links ab von d4 bis a4. Sodann kommen die Richtungen in ſchräger Linie und zwar die fünfte von d4 bis a7; die ſechste von d4 bis h8; die ſiebente von d4 bis a1; endlich die achte von d4 bis g1. Soll die Dame alſo von d4 aus einen Zug thun, ſo kann ſie bei freiem Brete auf ein beliebiges Feld, das in einer der genannten acht Hauptrichtungen liegt, gezogen werden. Zur Uebung ſtelle man nun die Dame auf beliebige Puncte des Bretes und lerne alle Felder überblicken, auf die ſie von ihrem jedesmaligen Standpuncte ziehen könnte.

§. 20.

Die Thürme gehen in gerader, d. h. in horizontaler, wie verticaler Richtung über beliebig viele unbeſetzte Felder. Sie haben daher den einen Theil der Gangweiſe der Dame und unterſcheiden ſich von

ihr nur dadurch, daß ſie nicht in ſchräger Richtung ziehen können. Steht ein Thurm auf dem Felde d4, ſo kann er mit dem nächſten Zuge auf ein beliebiges Feld gehen, das in den vier Richtungen d4 bis d8, d4 bis d1, ferner d4 bis a4 und d4 bis h4 ſich befindet. Vom Eckfelde a1 beſtreicht er ſämmtliche Felder des linken und untern Seitenrandes, d. h., die Felder in den Linien a1 bis a8 und a1 bis h1.

§. 21.

Der Laufer geht in ſchräger Richtung über beliebig viele unbeſetzte Felder. Er hat daher den andern Theil der Gangweiſe der Dame, indem er wie dieſe zieht, mit Ausnahme ihres Thurmganges, d. h., er darf ſich nicht in gerader Richtung fortbewegen. Steht er alſo auf dem Felde d4, ſo beſtreicht er die Linien d4 bis a7, d4 bis g1, ferner d4 bis h8 und d4 bis a1. Vom Eckfelde a1 aus hat er nur die Linie a1 bis h8, von a8 aus nur die Richtung a8 bis h1. — Da nach §. 5 die in ſchräger Richtung fortlaufenden Felder von gleicher Farbe ſind, ſo iſt auch der ſchräggehende Laufer ſtets an die Felder von der Farbe ſeines Standfeldes gebunden. Daher kann der Laufer der Weißen auf f1 nie die weißen Felder des Bretes verlaſſen, der Laufer

auf c1 aber nie die schwarzen. Man unterscheidet deßhalb für jede Partei den weißen von dem schwarzen Laufer, je nach der Farbe seines Standfeldes. Für die weiße Partei ist daher der Laufer neben dem Könige, oder der Königslaufer auf f1 der weiße, der Damenlaufer auf c1 dagegen der schwarze Laufer. Bei'm Gegner indessen ist der Königslaufer auf f8 der schwarze und der Damenlaufer auf c8 der weiße.

§. 22.

Der Springer springt, sein Standfeld eingerechnet, auf jedes dritte Feld von anderer Farbe als das Standfeld, und zwar ohne Rücksicht darauf, ob die zwischenliegenden Felder leer oder besetzt sind. Steht nun ein Springer auf dem schwarzen Felde d4, so sind zunächst die einzelnen Felder, welche von hieraus die dritten Felder sind, folgende 16: b6, c6, d6, e6, f6, f5, f4, f3, f2, e2, d2, c2, b2, b3, b4, b5. Von diesen werden die Felder von der Farbe des schwarzen Standfeldes d4 ausgeschieden, so daß nur die weißen Felder c6, e6, f5, f3, e2, c2, b3 und b5 für den Springergang übrig bleiben. Hierbei ist es gleichgültig, ob

zwiſchenliegende Felder, wie d3, e3, e4, e5 ꝛc. leer oder beſetzt ſind. Davon hat auch der Springer ſeinen Namen, weil er über ſolche Felder gleichſam hinwegſpringt. Für den Anfänger erſcheint die Gangweiſe des Springers als die ſchwierigſte; wir wollen ſie daher durch einige andere Beſchreibungen noch klarer zu machen ſuchen. In den frühern Auflagen des Buches heißt es von den Springern, daß ſie einen ganz eigenthümlichen Gang nach allen Richtungen haben, indem ſie nämlich von ihrem jedesmaligen Standpuncte in einer Bogenlinie über das ihnen zunächſt liegende Feld auf das folgende dritte benachbarte Feld von entgegengeſetzter Farbe ſpringen. Noch anders läßt ſich der zuſammengeſetzte Gang des Springers erklären, wenn man ihn in zwei Schritte zerlegt, indem der erſte, wie der eines Thurmes in das nächſte Feld, der zweite demnächſt in ein unmittelbar anſtoßendes jedoch wie der eines Laufers, geſchieht. Befindet ſich daher ein Springer in der Ecke, z. B., auf a1, ſo ſtehen ihm für den nächſten Zug nur zwei Felder, nämlich b3 und c2 zu Gebote. Von ſeinem Standfelde aus beherrſcht der Springer drei Felder, z. B., der Damenſpringer auf b1 hat die Felder a3, c3, d2 und

der Königsſpringer auf g 1 kann auf einen der drei Puncte e 2, f 3, h 3 gehen. Steht ein Springer auf den Mittelfeldern eines Randes, ſo hat er die Auswahl unter vier Zügen; ſo kann der Springer von a 4 aus auf b 6, c 5, c 3, b 2 ziehen. In ſolcher Weiſe übe man die Gangweiſe des Springers, bis man für jedes beliebige Feld des Bretes die Möglichkeiten des Springers augenblicklich angeben kann.

§. 23.

Wir kommen endlich zur Gangweiſe der Bauern, welche hierin am Meiſten beſchränkt ſind. Der Bauer geht nur gerade aus und zwar nur einen Schritt in das nächſt vor ihm gelegene Feld; jedoch iſt ihm bei ſeinem erſten Zuge geſtattet, auf einmal zwei Felder vorzugehen. Dem Spieler ſteht es daher frei, die Bauern von ihrer urſprünglichen Aufſtellung aus entweder einen oder zwei Schritte vorwärts zu bewegen. Hierauf dürfen aber die Bauern bei jedem Zuge nur noch einen Schritt vorgehen. Will daher der Spieler den Königsbauer auf e 2 bewegen, ſo kann er ihn entweder nach e 3 oder nach e 4 vorrücken. Später darf er aber von beiden Feldern aus nur einen Schritt ge-

zogen werden, d. h., er darf im erſten Falle nur von e3 nach e4, im andern nur von e4 nach e5 vorgehen. Auf gleiche Weiſe kann der Damenbauer d2 im erſten Zuge von d2 nach d3, oder von d3 nach d4 ziehen, ſpäter aber bei jedem Zuge immer nur einen Schritt vorrücken. Auch darf der Bauer ſich niemals rückwärts bewegen und unterſcheidet ſich hierdurch weſentlich von dem Gange der Officiere.

§. 24.

Der Anfänger thut nun wohl, ſämmtliche Gangweiſen der Figuren noch einmal durchzugehen und ſie ſicher und gründlich einzuprägen. Erſt dann wird er die weitern Erörterungen genau verſtehen können. Wir wollen deßhalb zum Schluſſe dieſes Capitels noch einmal ſämmtliche Gangweiſen der Figuren in einer vergleichenden Ueberſicht zuſammenſtellen. Man kann im Allgemeinen drei Claſſen von Gangweiſen von einander unterſcheiden. Die eine bezieht ſich auf ganze Felderlinien oder Felderreihen, und zwar einmal der Thurm, welcher in gerader Richtung ſich bewegt, ſodann der Laufer, welcher ſchräge Linien beſtreicht, endlich die Dame, welche beide Bewegungen in ſich vereinigt. Die andere Gang-

weiſe knüpft ſich an die Fortbewegung um einen Schritt in das nächſte Feld, und zwar entweder unbeſchränkt nach allen Richtungen, d. i., der König, oder nur nach einer Richtung, nämlich gerade vorwärts, d. i. der Bauer. Die dritte Gangweiſe endlich beſteht in der Fortbewegung um zwei Schritte auf beſtimmte Felder und findet ihren Ausdruck im Gange des Springers.

So übe man nun dieſe verſchiedenen Gangweiſen, bis man bei der verſchiedenartigſten Stellung der einzelnen Figuren mit ſchnellem Ueberblicke angeben kann, nicht nur, auf welche Felder jede Figur von beliebigen Standpuncten aus in ihrem nächſten Zuge gehen könnte, ſondern auch in wieviel Zügen ſie auf beliebige andere Puncte des Bretes zu gelangen vermag. Man frage, z. B., in wieviel Zügen Dame, Thurm oder Laufer von beſtimmten Feldern aus auf andere ferner liegende gehen könne, wobei man öfter ſehen wird, daß dieß auf mehrfache Weiſe möglich iſt. Des Beiſpiels halber wollen wir uns einen Springer auf a 1 denken und fragen: in wieviel Zügen er auf das Feld f 8 zu gelangen vermag. Es ſind vier Züge nothwendig, die auf verſchiedene Weiſe gemacht werden können, z. B., von a 1 nach b 3, von b 3 nach d 4, von d 4 nach e 6, endlich von e 6

nach f8. Es geht aber auch von a1 über c2, d4 und e6; sowie von a1 über b3 und c5 nach e6 und dann nach f8. — Erst nach mehrfachen solchen Uebungen schreite man zur Kenntnißnahme der folgenden Lehren. —

Viertes Capitel.

Zweck und Gebrauch des Materials.

c. Bret und Figuren.

§. 25.

Wir haben im vorigen Capitel gelernt, daß jede Figur mehr oder weniger Felder zur Auswahl hat, auf die sie sich bei jedem Zuge bewegen könnte. Die Summe der einzelnen Felder nun, welche einer Figur vermöge ihrer Gangweise für jeden Zug zu Gebote stehen, nennen wir kurz ihren Wirkungskreis oder das Gebiet dieser Figur. Wir müssen nun zuvörderst, ehe wir in den folgenden Capiteln zu practischen Spielversuchen übergehen, gewisse Beschränkungen jenes Gebietes, wie sie durch die Natur des Bretes und das Zusammenwirken der Figuren entstehen, näher kennen lernen.

§. 26.

Zuerſt gilt der Grundſatz, daß auf jedem Felde nur **eine** Figur ſtehen darf. Stellt man nun auf ſeinem leeren Schachbrete den weißen König auf d4, die weiße Dame aber auf e5, ſo darf der König das Feld e5 nicht betreten, obwohl er es an und für ſich vermöge ſeiner Gangweiſe im Stande wäre. Auf gleiche Weiſe dürfte die Dame auf das Feld d4 nicht gezogen werden. Das Gebiet des Königs auf d4, welches bei leerem Brete nach §. 18 und §. 25 die acht Felder c4, e4, c5, d5, e5, c3, d3 und e3 umfaſſen würde, wird daher durch die Stellung der Dame auf e5 beſchränkt, d. h., um ein Feld, nämlich e5, verringert. Stellt man nun noch einen weißen Springer auf e4, ſo darf auch dieß Feld vom Könige, wie Dame nicht betreten werden. Das Gebiet dieſes Springers würde aber trotz der unmittelbaren Nachbarſchaft ſeines Königs und ſeiner Dame unbeſchränkt bleiben, da es ganz andere Felder (nämlich welche?) enthält. Es ſind dieß nach §. 22 die Felder c5, d6, f6, g5, g3, f2, d2, c3. In dem vorliegenden Beiſpiele treten alſo zwar Dame und Springer in das Gebiet des Königs und beſchränken dieſes

Gebiet; das Gebiet des Springers bleibt aber unbeschränkt. Anders wäre die Sache, wenn die Dame nicht auf e5, sondern auf c5 gestellt wird, König und Springer aber auf d4 und e4 stehen bleiben. In diesem Falle wird auch das Gebiet des Springers und zwar um das Feld c5 beschränkt, das Gebiet der Dame allein durch den König auf d4, das Gebiet des Königs aber bleibt doppelt durch Dame und Springer beschränkt. Man übe durch ähnliche Beispiele hier die Uebersicht, indem man von derselben Partei noch andere Figuren, wie Thürme und Läufer zugleich aufstellt und sich dann fragt, welche Figuren in das Gebiet der andern treten und es dadurch beschränken.

§. 27.

Wenn in das Gebiet einer Figur eine andere Figur des Gegners tritt, so hat erstere das Recht, sich auf das Standfeld der letzteren zu stellen und diese vom Brete zu entfernen, d. h., zu schlagen. Man stelle einen weißen Thurm auf a1 und einen schwarzen Thurm in entgegengesetzte Ecke auf h8. Geht nun der letztere Thurm von h8 in gerader Linie nach a8, so stellt er sich in das Gebiet des weißen Thurms, welcher, vermöge seiner Gangweise das

Feld a8 beſtreicht. Der weiße Thurm behält jetzt das Recht, das Feld a8 zu beziehen, es muß aber in dieſem Falle der ſchwarze Thurm von dem Felde a8 entfernt werden, d. h., er wird vom weißen Thurme geſchlagen. Aus dieſem Beiſpiele geht deutlich hervor, was man im Schachſpiele unter Schlagen verſteht. Beſonders muß aber daran erinnert werden, daß hier nicht, wie z. B., im Damenſpiele, die Figuren bei'm Schlagen über die geſchlagene Figur hinwegſpringen, ſondern, daß ſie ſich auf das Standfeld des letztern ſtellen.

§. 28.

Alle Officiere ſchlagen in derſelben Weiſe, in der ſie gehen, d. h., ſie können auf ſolchen Feldern, die ihrer Gangweiſe zugänglich ſind, feindliche Figuren hinwegnehmen, indem ſie ſich ſelbſt darauf ſtellen. Die Bauern aber weichen bei'm Schlagen von ihrer Gangweiſe ab, indem ſie ſtets ſchräg vorwärts in das nächſte Feld rechts oder links ſchlagen. So kann der Königsbauer auf e2 nur auf die Felder d3 und f3 ſchlagen. Man denke ſich nun, der Königsbauer ſei im erſten Zuge von e2

nach e4 gegangen, der feindliche Königsbauer aber von e7 nach e5. Jetzt darf weder der weiße Bauer den schwarzen, noch dieser jenen schlagen, denn sie schlagen nur schräg; auch darf keiner der beiden Bauern weiter vorrücken, da sonst gegen die Regel im §. 26 auf demselben Felde zwei Bauern zu stehen kommen würden. Wenn aber auf den Zug des Königsbauers von e2 nach e4 der Gegner mit dem Zuge des Damenbauers von d7 nach d5 antwortet, so darf nun der Königsbauer von e4 aus den feindlichen Damenbauer auf d5 schlagen, d. h., er zieht von e4 bis d5, indem der feindliche Bauer vom Brete entfernt wird. Auf gleiche Weise darf der Königsbauer auf e4, wenn der feindliche Lauferbauer von f7 nach f5 geht, diesen letztern durch den Zug von e4 nach f5 vom Brete schlagen.

§. 29.

Wenn eine Figur so zieht, daß sie im nächsten Zuge eine feindliche Figur schlagen könnte, so sagt man, die erstere greift die letztere an. Man stelle die Figuren nach ihrer gewöhnlichen Aufstellung auf das Bret und lasse die weißen den Königsbauer zwei Schritte von e2 nach e4 ziehen,

die ſchwarzen darauf ebenfalls den Königsbauer von e7 nach e5. Jetzt laſſe man die weißen ihren Königsſpringer nach §. 22 von g1 auf f3 ziehen, und man ſieht leicht ein, daß dieſer Springer im nächſten Zuge von f3 auf e5 ſchlagen könnte. Man ſagt deßhalb, mit dem Zuge des Springers nach f3 greifen die Weißen den feindlichen Königsbauer an, oder auch ſie bedrohen dieſen Bauer, d. h., ſie drohen, ihn im nächſten Zuge zu ſchlagen.

§. 30.

Wenn eine Figur ſo zieht, daß ſie unmittelbar darauf von einer feindlichen Figur geſchlagen werden könnte, ſo ſagt man, die erſtere ſtellt ſich en prise. Wenn Weiß im erſten Zuge ſeinen Königsbauer von e2 nach e4 gezogen hat und der Gegner nun den Lauferbauer von f7 nach f5 vorrückt, ſo ſtellt ſich letzterer en prise, indem ihn darauf der weiße Königsbauer auf e4 ohne Weiteres durch den Zug von e4 nach f5 wegnehmen könnte.

§. 31.

Jede Figur, welche ſich en prise ſtellt, kann von der feindlichen Partei mit dem nächſten

Zuge, oder, wenn jene Figur en prise bleibt, mit irgend einem der folgenden Züge genommen werden; jedoch ist die feindliche Partei zu diesem Schlagen keineswegs verpflichtet, d. h., sie könnte auch, statt zu schlagen, irgend einen beliebigen andern Zug thun. Wir führen diesen Satz ausdrücklich hier an, um gewissen Irrthümern bei Kennern des Damenspieles vorzubeugen, in welchem das Schlagen geboten und die Unterlassung nicht selten mit Strafe bedroht ist.

§. 32.

Als Grundgesetz des Schachspiels gilt aber folgender Satz: Mit Ausnahme des Königs dürfen alle Figuren sich en prise stellen und genommen werden. Auch dürfen sie en prise gelassen werden, d. h., man braucht sie einem Angriffe, den der Gegner auf sie richtet, nicht zu entziehen. Der König aber darf niemals geschlagen, niemals en prise gestellt, niemals en prise gelassen werden. Daher wird das Gebiet des Königs auch durch den Angriff feindlicher Figuren beschränkt. Stellt man, z. B., den weißen König auf d4, den schwarzen König aber auf f6 und die schwarze Dame auf c2, so ist das Gebiet des

weißen Königs höchst beschränkt, obgleich keine Figur auf den Feldern seines Gebietes selbst sich befindet. Dem weißen Könige stehen an und für sich nach §. 18 auf dem Felde d4 die acht Puncte c3, c4, c5, d3, d5, e3, e4, e5 zu Gebote. Da aber die Dame zunächst vermöge ihres geraden Ganges von dem Felde c2 aus die Linie c1 bis c8 bestreicht und somit die Felder c3, c4, c5 angreift, so darf diese letzteren der weiße König nach dem obigen Grundsatze nicht betreten, weil er sich hier en prise der feindlichen Dame stellen würde. Ebensowenig darf er die Felder d3 und e4 betreten, welche die Dame vermöge ihres schrägen Ganges von dem Felde c2 aus beherrscht. Es blieben daher für den König nur noch die Felder d5 und e5. Wollte er aber auf dieses letztere Feld gehen, so könnte ihn der schwarze König von f6 aus schlagen, d. h., der weiße König würde sich auf e5 dem Angriffe des schwarzen aussetzen, oder en prise stellen. Daher bleibt endlich dem Könige auf d4 von seinem Gebiete allein das Feld d5 frei. Noch ist zu bemerken, daß auch der schwarze König auf f6, dessen Gebiet sehr unbeschränkt erscheint, das Feld e5 ebenfalls nicht betreten darf, weil er sich hier gleichfalls dem Angriffe des feindlichen Königs

ausſetzen würde. Daraus folgt, daß die beiden Könige vermöge ihrer Gangweiſe und zu Folge des obigen Geſetzes einander niemals zu nahe treten, ein Grundſatz, welcher der königlichen Würde nicht nur entſpricht, ſondern auch als dem Geiſte des Schachſpieles allein angemeſſen erkannt werden wird. — Practiſche Beiſpiele und Uebungen zu den Sätzen dieſes Capitels wird der Anfänger in den nächſtfolgenden noch zur Genüge vorfinden. —

Fünftes Capitel.

Practische Anwendung des Materials.

§. 33.

Die practische Anwendung des in den vorigen Capiteln erörterten Materials geschieht durch das practische Spielen und zwar in der sogenannten Partie. Die Partie aber besteht aus der abwechselnden Bewegung der Figuren von Seiten beider Parteien, indem letztere von der in §. 10 behandelten Aufstellung sämmtlicher Figuren ausgehen, abwechselnd je einen Zug thun und dahin streben, den Endzweck des Spieles zu erreichen, d. h., den feindlichen König matt zu setzen.

§. 34.

Der König ist matt, wenn er dem Angriff einer feindlichen Figur nicht mehr entgehen kann, oder mit andern Worten, wenn seine Partei den Angriff einer feindlichen Figur auf ihn nicht mehr abzuwehren vermag, ohne ihn selbst en prise zu stellen. Die letztere Bedingung versteht sich eigentlich nach §. 32 von selbst, doch ist sie der Deutlichkeit und Vollständigkeit halber in die gegebene Erklärung mit aufgenommen.

§. 35.

Man stelle den schwarzen König auf sein Standfeld e8, die weißen Thürme aber auf a8 und h7, und man hat das einfachste Beispiel einer Mattstellung. Der Thurm auf a8 bestreicht die ganze Linie von a8 bis h8 und folglich auch das Feld e8, auf welchem der schwarze König steht. Dieser wird also vom Thurme auf a8 angegriffen. Er kann aber diesem Angriffe nicht entgehen, denn alle Felder, auf welche er von e8 aus ziehen könnte, werden von den beiden Thürmen, welche die siebente und achte Reihe bestreichen, angegriffen. Der schwarze König ist deßhalb matt, denn wo-

hin er auch ziehen möchte, um dem Angriffe des Thurmes auf a 8 zu entgehen, würde er gleichwohl dem Angriffe dieſes oder des andern Thurmes ausgeſetzt bleiben. — Jetzt denke man ſich aber noch einen ſchwarzen Thurm auf d 1, ſo könnte nun der Angriff des weißen Thurms von a 8 auf den ſchwarzen König durch den Zug des ſchwarzen Thurmes von d 1 nach d 8 unterbrochen werden, d. h., dieſer ſchwarze Thurm würde durch ſeinen Zug von d 1 nach d 8 ſich an ſeinen eigenen König ſtellen und dieſen gegen den Angriff des weißen Thurmes ſchützen. Der weiße Thurm auf a 8 könnte dann zwar den Thurm auf d 8 ſchlagen und dadurch abermals den König angreifen; dieſer könnte aber hierauf den weißen Thurm ſelbſt nehmen, was vorher, als letzterer auf dem Felde a 8 ſtand, nicht möglich war, indem ja der König ſtets nur einen Schritt in's nächſte Feld geht. —

§. 36.

Ein anderes Beiſpiel, um die Idee des Matt zu veranſchaulichen, gewinnt man, wenn der weiße König auf e 6, die weiße Dame auf e 7, der ſchwarze König aber auf e 8 geſtellt wird. In dieſem Stande iſt der ſchwarze König matt, denn er vermag dem Angriffe der weißen

Dame auf e7 nicht zu entgehen. Die Dame greift ihn aber an, weil sie ihn im nächsten Zuge nehmen könnte. Der schwarze König seinerseits darf die weiße Dame selbst nicht schlagen, da er nach §. 32 dem feindlichen Könige hierdurch zu nahe treten und sich somit en prise stellen würde. Aus diesem Grunde darf er weder die Dame auf e7 nehmen, noch auf die Felder d7 und f7 (welche übrigens außer vom Könige auch von der Dame angegriffen sind) betreten. Die noch übrigen Felder d8 und e8 werden aber von der Dame allein beherrscht. — Läßt man die Könige auf ihren Feldern e6 und e8 stehen, und setzt man die Dame, statt auf e7, auf das Feld a8, so ist der schwarze König ebenfalls matt. Denn da die Dame von a8 aus die Linie a8 bis h8 bestreicht und hiermit zugleich den auf e8 stehenden König angreift, so kann letzterer auch hier dem Angriffe der Dame nicht entgehen, indem ihm der feindliche König, wie vorher, die Felder auf der siebenten Reihe verwehrt. Hätte aber der schwarze König seine eigene Dame auf h1 stehen, so könnte diese jetzt die weiße Dame auf a8 durch den Zug von h1 nach a8 hinwegnehmen und damit den Angriff auf den König abwehren. Ein Gleiches fände statt, wenn die weiße Dame auf d8 stände, weil sie dann vom Könige auf

e8 ſelbſt ohne Weiteres genommen werden könnte.

Dieſe Auseinanderſetzungen mögen genügen, um den Begriff von Matt und von der Abwehr desſelben in möglichſter Kürze klar zu machen. Wir wollen hieran zur Uebung noch einige Fragen knüpfen, deren Beantwortung die Anfänger in eben ſolcher Ausführlichkeit, wie oben verſuchen mögen. Weßhalb iſt der ſchwarze König auf ſeinem Standfelde e8 matt, wenn der weiße König auf f6, die weiße Dame aber auf c8 ſteht? Man ſetze ferner den weißen König auf c4, die weißen Laufer aber auf a5 und f3, ferner den ſchwarzen König auf c6, die ſchwarzen Springer auf d7 und e6, endlich einen ſchwarzen Laufer auf d6. Weßhalb und durch welche Figur iſt hier der ſchwarze König Matt geſetzt? — Stände der eine Springer, ſtatt auf d7, auf dem Felde e7, ſo wäre der ſchwarze König nicht matt, und zwar aus welchem Grunde? — Dasſelbe wäre der Fall, wenn der Springer auf e6, ſtatt auf e7, ſtände.

§. 37.

Der in den vorigen Paragraphen erklärte Begriff des Matt bildet, wie im Anfange dieſes Capitels angedeutet iſt, den Endzweck des Spieles oder der Partie. Es leuchtet hier-

bei von selbst ein, wenn man die in §. 10 und auf Diagramm Nr. 2 gezeigte, so wohl verschanzte Aufstellung der Könige beider Parteien betrachtet, daß jener Endzweck nicht unmittelbar bei'm Beginne des Spieles in's Auge gefaßt werden kann. Die Heere stehen nicht nur einander zu fern, sondern sie werden auch auf beiden Seiten den eigenen König gegen die Angriffe der feindlichen Figuren schützen können. Erst nach mehr oder weniger ausgeführter Entfernung dieses Schutzes, indem einige der Figuren des Gegners durch besseres Manövriren mit Vortheil geschlagen worden, wird der dadurch mehr oder weniger entblößte König mit Erfolg anzugreifen sein. Hierbei ist für den Verlauf der ganzen Partie eine Kenntniß des Werthes der einzelnen Figuren von größter Wichtigkeit, um bei'm Austauschen derselben genau zu wissen, welche Figur man für eine andere des Gegners geben könne, oder in welchem Falle man eine Figur dem Angriff einer feindlichen aussetzen dürfe. Zwar entscheidet zuweilen die besondere Art der Stellung über den eigenthümlichen Werth der einzelnen Steine, indessen gelten doch für den gewöhnlichen Verlauf der Partie allgemeine Regeln über den Tauschwerth, welche sich kurz in folgende Sätze zusammenfassen lassen.

§. 38.

Es leuchtet zunächſt von ſelbſt ein, daß die Dame vermöge ihrer ausgedehnten Gangweiſe die mächtigſte Wirkung und ſomit auch den größten Werth habe. Sie kann daher gewöhnlich gegen keine andere Figur des Gegners als deſſen Dame ſelbſt gegeben werden. Nach ihr kommt an Werth der Thurm, welcher ſtärker iſt als Laufer oder Springer. Letztere beiden hält man ſo ziemlich für gleich ſtark, ſo daß man im Allgemeinen ohne Nachtheil Laufer gegen Springer oder umgekehrt austauſcht. Laufer und Springer ſind ſomit die ſchwächern Steine und man bezeichnet ſie im Gegenſatze zum Thurme mit dem Ausdrucke leichte Officiere. Der an Werth geringſte Stein iſt der Bauer, doch ſind ungefähr drei Bauern einem leichten Officiere, d. h., alſo einem Laufer oder einem Springer, gleich ſtark zu achten. Die Hauptfigur des Spieles endlich, der König, wird niemals geſchlagen und für ihn giebt es daher auch keinen Tauſchwerth.

§. 39.

Der Tauſchwerth kommt bei dem gegenſeitigen Angriffe der Figuren in Betracht. Wird z. B., ein weißer Springer von einem feindli-

chen Laufer angegriffen, so ist es nicht nothwendig, jenen Springer diesem Lauferangriffe zu entziehen, sondern die Weißen könnten auch eine ihrer andern Figuren so stellen, daß letztere den feindlichen Laufer wieder schlagen könnte, falls er den Springer nehmen sollte. Man sagt in diesem Falle, die Weißen schützen, vertheidigen oder decken ihren Springer. Wird dagegen die Dame, oder ein Thurm von einer feindlichen Figur niedern Ranges, z. B., von einem feindlichen leichten Officiere, bedroht, so wäre es nachtheilig, jene höhern Officiere decken zu wollen, und sie müssen dem Angriffe der feindlichen niedern Figuren entzogen werden.

§. 40.

Der König, welcher niemals einem Angriffe ausgesetzt werden darf, kann deßhalb auch nie so gedeckt werden, daß die feindliche Figur, welche ihn zu schlagen droht, wieder genommen, werden könnte. Man darf ihn deßhalb nur dadurch schützen, vertheidigen oder decken, daß man durch eine Figur, welche sich zwischen ihn und den feindlichen Stein setzt, den Angriff des letzteren unterbricht. Einen solchen Fall haben wir im Schlusse des §. 35 angedeutet.

Die Wichtigkeit des Angriffes auf den König hat aber zu folgender Regel Veranlassung

gegeben. Jeder Angriff irgend einer Figur auf den feindlichen König soll von ihrer Partei durch den Zuruf: „**Schach!**“ begleitet werden. Die Partei, deren König bedroht wird, soll hierdurch auf die Gefahr ausdrücklich aufmerksam und besonders daran erinnert werden, daß sie vor allen Dingen den Angriff auf ihren König abzuwehren habe, wie es nach §. 32 die Grundgesetze des Spieles verlangen.

Sechstes Capitel.

Spielversuche.

§. 41.

Man hat in §. 37 bereits im Allgemeinen erkannt, daß es bei'm Beginne der Partie für jeden Spieler darauf ankommt, seine eigenen Steine in's Treffen zu führen, ehe er den eigentlichen Angriff auf den feindlichen König selbst in's Auge fassen könnte. Die ersten Bewegungen nun, welche dazu dienen, die Figuren beider Parteien aus ihrer ursprünglichen Aufstellung heraus in die Mitte des Bretes zu führen, faßt man unter den Ausdruck: „die Entwicklung der Figuren“ oder „die Eröffnung der Partie“ zusammen. Erst hierauf werden sich einzelne Kämpfe mit den Figuren des Gegners entspinnen, welche die soge-

nannte „Mitte der Partie“ ausmachen. Nachdem sodann verschiedene Steine auf beiden Seiten geschlagen sind und das Bret bedeutend gelichtet ist, gelangt man zu denjenigen Positionen, welche mit dem Ausdrucke „das Ende der Partie“ oder „Endspiele“ bezeichnet werden. Zwar ist es möglich, daß bei schlechtem Spiele des Gegners die eine Partei bereits in den ersten Zügen das Matt erzwingen könnte; indeß ist dieß nur Ausnahme und nur gegen ganz schwache und unerfahrene Spieler möglich. Wir wollen nun zunächst zur Belehrung einige dergleichen kurze Spiele andeuten und dann zugleich einige Endspiele mittheilen, um den Anfänger am practischen Spiele sich versuchen zu lassen.

§. 42.

Man nehme nun sein Schachbret zur Hand und stelle nach §. 10 und Diagramm Nr. 2 die Figuren in Schlachtordnung auf. Wir setzen hierbei voraus, daß der Anfänger die weißen Figuren vor sich hat, schon aus dem Grunde, weil die Bezeichnung des Bretes von dem weißen Damenflügel mit dem Felde a1 ihren Anfang nimmt. Weiß soll den Anzug haben und seinen Königsbauer zwei Schritte vorrücken, also

1) e2 — e4

ziehen. Der Anfänger ſieht hieraus, daß man zur Bezeichnung eines Zuges bloß zwei Felder angiebt, nämlich dasjenige, auf dem die zu ziehende Figur ſteht, und dasjenige, auf welches ſie gezogen werden ſoll. Wenn ein Officier zu ziehen iſt, ſo wollen wir der Deutlichkeit halber noch den betreffenden Anfangsbuchſtaben desſelben vor die beiden Felder vorſetzen, wie man gleich nachher bei dem zweiten Zuge ſehen wird. Warum aber zieht Weiß ſeinen Königsbauer zwei Schritte? Der Grund iſt ſehr einfach, weil der Königsbauer zwei wichtigen Steinen, nämlich dem Königslaufer auf f1 und der Dame auf d1 freien Ausgang verſchafft. Auch iſt es allgemeine Erfahrung, daß die heftigſten Kämpfe im Anfange immer mehr in der Mitte des Bretes Statt finden und die Behauptung des Centrums bleibt ſtets ein weſentlicher Vortheil, da man von hier aus ja nach beiden Seiten des Bretes am Leichteſten zu operiren vermag. Zöge Weiß, z. B., den Thurmbauer zwei Schritte, alſo 1) a2 — a4, ſo wäre hierdurch gar nichts gewonnen, indem bloß der Damenthurm zwei Schritte freien Ausgang hätte; durch den Königsbauer aber wird dem weißen Laufer, wie der Dame, eine weite Diagonallinie geöffnet. — Manche Spieler pflegen endlich gleich im Anzuge zwei Züge zuſammen zu thun und rücken,

z. B., gleich mit einem Male als Anzug Königs- und Damenbauer zwei Felder weit vor. Die Meister und bessern Spieler aber, wie sämmtliche namhafte Schachgesellschaften, verwerfen das durchaus und gestatten auch für den Anzug nur einen einzigen Zug. —

Es fragt sich jetzt, was die Schwarzen auf den obigen Zug erwidern sollen. Zunächst scheint es einleuchtend, daß für sie aus denselben Gründen der Zug des Königsbauers sich ebenfalls als gut erweisen muß. Darum nehmen wir an, es geschehe von Seiten der Schwarzen als erster Zug:

1) e7 — e5,

d. h., der Königsbauer geht ebenfalls zwei Schritte. Wir lassen hierauf den Weißen mit dem Zuge seines Königslaufers:

2) L f1 — c4

fortfahren, d. h., der Laufer geht in schräger Richtung von Rechts nach Links drei Felder weit in die Mitte des Bretes. Man sieht, daß Weiß sich bestrebt, seine Figuren in's Treffen zu bringen; doch auch Schwarz vermag dieselbe Absicht jetzt auszuführen, also

2) L f8 — c5.

Jetzt wollen wir für Weiß den freien Ausgang der Dame benutzen und letztere ebenfalls in's Treffen führen. Es geschieht deßhalb:

3) D d1 — h5,

d. h., alſo die Dame geht auf das fünfte Feld des rechten Seitenrandes. Jetzt kann Schwarz denſelben Zug nicht mehr wiederholen, denn, wenn er ſeine Dame ebenfalls herausziehen, alſo den Zug 3) D d8 — h4 wählen wollte, ſo könnte darauf die weiße Dame durch den Zug 5) D h5 — h4 die ſchwarze fortſchlagen und damit einen entſcheidenden Vortheil erringen. Zugleich ſieht man leicht ein, daß durch den obigen Damenzug die Weißen den ſchwarzen Königsbauer auf e5 angreifen, denn die Dame droht ihn im nächſten Zuge durch 4) D h5 — e5 zu ſchlagen. Schwarz thut daher wohl, ſeinen Königsbauer auf e5 zu ſchützen, und das könnte zunächſt durch den Zug des Damenbauers einen Schritt, nämlich:

3) d7 — d6

geſchehen. Denn wollte hierauf die weiße Dame durch 4) D h5 — e5 trotzdem den ſchwarzen Königsbauer ſchlagen, ſo würde Schwarz darauf (da die Bauern bekanntlich ſchräg ſchlagen) durch den Damenbauer 4) d6 — e5 die Dame und ſomit einen entſcheidenden Vortheil erobern. Schwarz hat aber gleichwohl nicht gut gezogen, denn Weiß kann nun den ſchwarzen Königslauferbauer auf f7 mit ſeiner Dame durch den Zug:

4) D h5 — f7

wegnehmen und zugleich den feindlichen König angreifen. Dieſer darf die Dame ſeinerſeits nicht nehmen, weil er dadurch ſich dem Angriffe des feindlichen Laufers, welcher von c4 aus den Punct f7 beſtreicht, ausſetzen würde. Auch kann der ſchwarze König dem Angriffe der weißen Dame auf keine andere Weiſe mehr entgehen, denn die Felder e7 und d7 (vor König und Dame) werden ebenfalls von der weißen Dame beherrſcht, woraus folgt, daß der König matt geſetzt iſt und Weiß ſomit bereits im vierten Zuge die Partie gewonnen hat. Schwarz muß alſo einen bedeutenden Fehler gemacht haben, und dieſer liegt in ſeinem dritten Zuge. Denn die weißen greifen mit ihrem Damenzuge 3) D d1 — h5 nicht nur den ſchwarzen Königsbauer auf e5, ſondern zugleich den Laufer-bauer auf f7 und damit den feindlichen König ſelbſt an, ſo daß die Schwarzen mit ihrem dritten Zuge beiden Angriffen zu gleicher Zeit entgegenkommen mußten. Das konnte auch auf ſehr einfache Weiſe geſchehen, wenn Schwarz ſtatt 3) d7 — d6 die Dame vor den König geſetzt und den Zug 3) D d8 — e7 gewählt hätte. Denn darauf (alſo auf 3) D d8 — e7) könnte die weiße Dame weder den Bauer e5 nehmen, weil ſie dann durch die ſchwarze Dame (alſo

D e7 — e5) wieder genommen würde; noch auch den Bauer f7 durch 4) D h5 — f7, weil dann ebenfalls die Schwarzen durch 4) D e7 — f7 ſie wieder geſchlagen hätten und dann auf 5) L c4 — f7 durch 5) K e8 nimmt L f7 einen Laufer erobert hätten. Denn jetzt durfte der König auf f7 ſchlagen, weil jetzt der Laufer auf f7 von keiner weißen Figur geſchützt war, ſo daß etwa wegen letzterer der ſchwarze König den Laufer nicht hätte nehmen können.

§. 43.

Das in dem vorigen Paragraphen ausführlich dargeſtellte einfache und kurze Spiel hat in der Theorie des Schachſpieles einen beſondern Namen erhalten, indem man es mit dem Ausdrucke „das Schäfermatt“ bezeichnet. Es kann auch durch die Züge

1)	e2 — e4	e7 — e5
2)	L f1 — c4	L f8 — c5
3)	D d1 — f3	D d8 — d6
4)	D f3 — f7 Schach und Matt	

hergeſtellt werden. Der Unterſchied beſteht darin, daß hier die Dame bloß nach f3 gezogen wird, welcher Zug nicht ſelten mit dem Ausdrucke „Schäferzug“ bezeichnet wird. Das Reſultat

aus dieſen beiden Spielen iſt aber unverkennbar, daß der Punct f7 (alſo das Standfeld des Königslauferbauers, für Weiß iſt es das Feld f2) der ſchwächſte Punct in der urſprünglichen Aufſtellung der Figuren iſt, da man hier den König ſelbſt mit Leichtigkeit und Erfolg anzugreifen vermag. Deßhalb iſt es auch gut, den Königslaufer nach c4 zu bringen, von welchem Puncte aus er jene ſchwache Stelle des Gegners dauernd bedroht. Außerdem kommt es aber auf ſchleunige, ungeſäumte Entwickelung der Hauptfiguren und zwar zunächſt der Königsfiguren, ſodann der Damenfiguren an. So findet der Königsſpringer am Beſten ſeinen Platz auf f3 und der Damenſpringer auf c3. Man ſpiele, z. B., folgenden Anfang auf ſeinem Brete nach:

1) e2 — e4 e7 — e5
2) L f1 — c4 L f8 — c5
3) S g1 — f3 d7 — d6,

der letzte Zug von Schwarz geſchieht, um den Angriff des feindlichen Königsſpringers auf den Bauer e5 abzuwehren:

4) S b1 — c3 S g8 — f6
5) d2 — d3 S b8 — c6,

und die Partie ſteht bis hierher auf beiden Seiten gleich. In den nächſten Capiteln werden wir dergleichen Anfänge näher und umfaſſender

kennen lernen. Jetzt wollen wir zunächst dem Anfänger noch ein anderes berühmtes kurzes Spiel vortragen, welches ebenfalls einen besondern Namen und zwar den des „Narrenmattes“ erhalten hat. Man stelle seine Figuren wieder in Schlachtordnung und ziehe:

1) e2 — e4 f7 — f6
2) L f1 — c4 g7 — g5

Hierauf kann der Anziehende Matt sagen und zwar durch welchen Zug?

Es ist 3) D d1 — h5 Schach und Matt. Wir wollen künftig das Schach durch ein Kreuz (†) und das Matt durch ein Doppelkreuz (‡) andeuten. Der letzte Zug würde demnach so lauten:

3) D d1 — h5 † und ‡.

§. 44.

Wir gehen jetzt zur Uebung des practischen Spielens von Endspielen über. Wenn nämlich nach §. 41 auf beiden Seiten verschiedene Figuren, Bauern wie Officiere, geschlagen sind, so kommt es gar häufig vor, daß die eine Partei nur noch den bloßen König, die andere aber ein Paar Bauern oder einen oder einige Officiere übrig behält. Von diesen letzteren Fällen wollen wir jetzt zunächst einige näher in's Auge fassen. Man denke sich, der Weiße habe seine

Dame erhalten, während sämmtliche andere Steine beider Parteien, natürlich mit Ausnahme der Könige geschlagen sind und folgende Stellung zuletzt entstanden ist: Der weiße König auf e6, der schwarze auf d8 und die weiße Dame auf e5. Man beantworte sich nun die Frage, mit welchem Zuge und warum Weiß hier Matt setzen kann. Die Antwort lautet, durch den Zug der Dame von e5 nach b8 und zwar, weil hierdurch die Dame den König auf d8 angreift und ihm zu gleicher Zeit die Felder auf dem Rande, sowie das Feld c7 verwehrt, während der feindliche König die beiden andern, d7 und e7, bedroht. Wollte aber die Dame auf d6 oder h8 Schach sagen, so würde der schwarze König noch nicht matt sein, weil er im ersten Falle auf d8 oder e8 und im zweiten auf c7 ausweichen könnte. Jetzt nehme man die Dame vom Brete und lasse den weißen König auf e6 stehen, stelle aber den schwarzen auf e8 ihm gegenüber, und einen weißen Thurm auf c7, so ist die Frage, mit welchem Zuge Weiß in diesem Falle Matt setzen kann. Es ist der Zug T c7 — c8 †, indem hierdurch der Thurm die ganze Randlinie bestreicht, während der weiße König die Felder d7, e7 und f7 dem schwarzen Oberhaupte verwehrt. Fruchtlos wäre hier aber der Angriff T c7 — e7 †,

weil darauf der König auf eines der beiden Felder d8 oder f8 ausweichen könnte. —

§. 45.

Zur Uebung ſtellen wir nun noch folgende Fragen, deren Beantwortung im letzten Paragraphen dieſes Capitels der Leſer nicht eher nachſehen mag, als bis er die richtige Löſung ſeinerſeits gefunden zu haben glaubt. Wir geben hier bloß die Anfangsbuchſtaben der betreffenden Figuren und ihre Standfelder an:

a) Weiß: K e1; T a4 und h2.
Schwarz: K e3; D b5. —

Der Anziehende ſoll den Andern im nächſten Zuge Matt ſetzen.

b) Weiß: K e3; D f5; L a3.
Schwarz: K c3; D g2; S g5.

Der, welcher von Beiden anzieht, ſoll den Andern im nächſten Zuge Matt machen.

c) Weiß: K d2; D g3; B d3.
Schwarz: K d3; D c8; L g4.

Beide Parteien können mit ihrem nächſten Zuge Matt machen.

d) Weiß: K f4; D b8; S c3 und c5.
Schwarz: K d4; T g2; S e4; B f5.

Auch hier ſoll die Partei, welche zuerſt anzieht, die andere Matt ſetzen.

e) Weiß: K a1; T a2; L b2.
Schwarz: K h8; T h7; L g7.

Wer zuerſt anzieht, macht den andern Matt; wodurch? —

§. 46.

Jetzt ſtelle man auf dem leeren Brete den weißen König auf e2, den ſchwarzen ihm gegenüber auf e4; ferner einen weißen Thurm auf h4, einen ſchwarzen aber auf e5; endlich einen weißen Laufer auf g4. Wenn hier Weiß am Zuge iſt, ſo kann er ſofort ein hübſches Matt erzwingen. Welcher iſt der betreffende Zug? — Wollte der Laufer durch den Zug g4 — f3 den König angreifen, ſo würde dieſer nach f5 ausweichen; wollte der Laufer aber (durch den Zug g4 — f5) auf f5 Schach ſagen, ſo würde ihn der König ſelbſt durch den Zug e4 — f5 nehmen können. Man ziehe nun den Laufer von g4 nach e6 und frage ſich, ob Schwarz dadurch matt geſetzt wird. Allerdings; denn es wird der König dadurch vom Thurme angegriffen und ihm zugleich die ganze vierte Linie genommen; die dritte Linie verwehrt ihm der weiße König, und auf der fünften Linie benimmt ihm ſein eigener Thurm das Feld e5, während die beiden andern d5 und f5 jetzt vom Laufer auf e6 beherrſcht werden. Der Kö-

nig ist daher matt, und zwar ohne daß die Figur, welche zuletzt gezogen hat, ihn selbst angreift. Sie giebt aber durch ihr Wegziehen einer andern Figur ihrer Partei freie Gelegenheit zum Angriff auf den König. Man nennt ein solches Schach, welches durch das Abziehen einer Figur von einer andern gegeben wird, ein aufgedecktes Schach, dessen Wirkung häufig von großer Entscheidung ist, weil die abziehende Figur, welche das Schach einer andern aufdeckt, nicht selten zu gleicher Zeit einen andern feindlichen Stein zu bedrohen vermag. Wenn aber die abziehende Figur ihrerseits ebenfalls den feindlichen König angreift oder Schach bietet, so heißt solcher Angriff ein Doppelschach, dessen Folgen häufig schwer zu pariren sind. Man stelle den weißen König auf e3, den schwarzen aber auf e5, ferner einen weißen Thurm auf c3, einen weißen Laufer auf b2 und einen weißen Bauer auf f5; die schwarze Dame aber auf d6. In diesem Stande vermag Weiß sofort Matt zu sagen und zwar durch welchen einzigen Zug? — Es ist T c3 — c5, wodurch der König dem Schach des Feindes nicht mehr zu entgehen vermag. Denn wollte, z. B., die Dame den Thurm auf c5 nehmen, so würde doch der König dem Angriffe des Laufers auf b2 ausgesetzt bleiben; das Feld e6 wird aber

durch den Bauer auf f5, welcher bekanntlich schräg schlägt, abgeschnitten; das Feld f6 beherrscht der Laufer von b2 aus; der weiße König endlich bedroht die Felder der vierten Linie und der weiße Bauer auf f5 wird durch den Thurm auf c5 gedeckt. Auf gleiche Weise, wie die Dame den Thurm auf c5 nicht nehmen könnte, darf sie aber auch nicht von c5 nach c3 ziehen, um etwa den Angriff des feindlichen Laufers zu unterbrechen, weil dann der König immer noch dem Angriffe des Thurmes ausgesetzt bliebe. — Stellt man jetzt wieder den Thurm auf c3 zurück und nimmt den weißen Bauer auf d5 vom Brete, so würde nun durch den Zug des Thurmes von c3 nach c5 der König nicht matt gesetzt werden, weil er dann den Rückzug auf das Feld e6 frei hätte, wodurch er sowohl dem Angriffe des Thurmes als des Laufers entgeht. Weiß könnte aber in diesem Falle, wenn er nicht T c3 — c5, sondern T c3 — c6 zöge, die feindliche Dame erobern, weil der schwarze König zunächst dem Angriffe des feindlichen Laufers ausweichen müßte, so daß im folgenden Zuge der weiße Thurm die Dame schlagen könnte. — Diese Ausführungen werden wohl das Wesen des Doppelangriffs und des Doppelschachs ziemlich klar gemacht haben, so daß wir im Folgenden wieder dem Anfän-

ger zur Uebung einige Stellungen aufgeben können, deren richtige Beurtheilung er zur Vergleichung am Schluſſe des §. 48 finden wird.

§. 47.

In folgender Stellung der Weißen: K g3, T d3, L c2 und der Schwarzen: K f5, T c4, L e6, B f6, kann Weiß durch welchen nächſten Zug augenblicklich Matt ſetzen? Ferner ſuche man den Zug, durch welchen Weiß den auf d4 ſtehenden ſchwarzen König matt macht; wenn der weiße König auf e2 nur einen Springer auf e5 und einen Laufer auf f6 hat, während von Schwarz folgende Officiere ſich auf dem Brete befinden: die Dame auf c5, die Thürme auf c4 und d5 und endlich ein Springer auf e4.

§. 48.

Es folgen hier zunächſt die fünf in §. 45 geſtellten Fragen:

a) Wenn Weiß anzieht, giebt er durch T h2 — h3 das Matt, wenn aber Schwarz, ſo durch D b5 — b1.

b) Weiß macht durch D f5—d3 und Schwarz durch D g2 — d2 matt;

c) Hier iſt der erſte Zug von Weiß: D d3 bis g6, der von Schwarz aber D c8—c3;

d) Weiß gewinnt durch D b8—b4, Schwarz durch T g2 — f2;

e) der entscheidende Zug ist hier von Weiß T a1—a8, von Schwarz aber T h7—h1.

Die beiden in §. 47 gegebenen Fragen erheischen folgende Antworten: In der ersteren siegt Weiß durch das Doppelschach von Thurm und Laufer, indem ersterer auf d5 geht; in der andern aber gewinnt der Springer, wenn er auf c6 Schach sagt und zugleich den Lauferangriff aufdeckt, das Spiel für Weiß.

Siebentes Capitel.

Besondere Grundgesetze.

§. 49.

Das Schachspiel hat einige besondere Grundgesetze, welche einzelne Privilegien einiger Figuren und das Ende der Partie betreffen. Von der ersteren Art giebt es drei, die sich an die wichtigste Figur, den König, und an den schwächsten Stein, den Bauer, knüpfen. Die der letzteren Art betreffen andere Endigungsarten der Partie als durch Mattsetzung.

§. 50.

Der König hat das Privileg der Rochade. Sie besteht in einer gleichzeitigen Bewegung von König und Thurm, welche nur für einen einzigen Zug gilt. Man stelle auf dem leeren Brete den weißen König auf sein Standfeld e1

und den einen Thurm auf h 1. Die Rochade beſteht nun darin, daß zunächſt der König zwei Schritte weit auf das Feld g 1 gezogen wird, und daß der Thurm von h 1 aus ſich auf das hierbei überſprungene Feld f 1 ſtellt. Man nennt dieſe zuſammengeſetzte Bewegung die Rochade nach der Königsſeite. Jetzt ſtelle man den König wieder auf ſein Standfeld e 1 und den andern Thurm auf das linke Eckfeld a 1. Nun laſſe man den König nach Links zu ein Feld überſpringen, alſo ihn auf c 1 gehen, und ſtelle den Thurm von a 1 auf das überſprungene Feld d 1. Dieß iſt die Rochade nach der Damenſeite. Für die andere Partei iſt natürlich dieſelbe Freiheit geſtattet, ſo daß der ſchwarze König von e 8 aus mit dem Thurme auf h 8 oder a 8 die ähnliche Bewegung oder Umſtellung ausführen kann, wobei er entweder auf g 8 und der Königsthurm auf f 8, oder auf c 8 und der Damenthurm auf d 8 zu ſtehen kommt. Jetzt ſtelle man ſämmtliche Figuren nach §. 10 in Schlachtordnung auf, und es iſt klar, daß die eben geſchilderte Bewegung der Rochade nur ausgeführt werden kann, wenn die zwiſchen König und Thurm befindlichen Felder leer ſind. Man ziehe daher folgenden Anfang:

1) e2 — e4 e7 — e5;
2) L f1 — c4 L f8 — c5;
3) S g1 — f3 d7 — d6.

Jetzt steht es dem Weißen frei, zu rochiren, d. h., die Rochade auszuführen, indem er für seinen nächsten vierten Zug den König auf g1 und den Thurm auf f1 stellt. Beide Bewegungen gelten nur für einen einzigen Zug, den man gewöhnlich durch das Zeichen 0 — 0 ausdrückt. Man kann daher den obigen Anfang so fortsetzen:

4) 0 — 0 S g8 — f6;
5) d2 — d3 0 — 0,

womit Schwarz ebenfalls rochirt, d. h., seinen König auf g8 und seinen Thurm auf f8 stellt. Man setze jetzt wieder alle Figuren auf ihre ursprünglichen Plätze zurück und beginne folgendermaßen zu spielen:

1) e2 — e4 e7 — e5;
2) L f1 — c4 S b8 — c6;
3) S g1 — f3 d7 — d6;
4) 0 — 0 L c8 — g4;
5) d2 — d3 D d8 — d7;
6) S b1 — c3;

Jetzt kann Schwarz nach der Damenseite rochiren, indem er seinen König auf c8, seinen Damenthurm aber auf d8 stellt. Diese Rochade bezeichnet man zum Unterschiede mit 0—0—0, so daß der sechste Zug so lautet:

6) S b1 — c3, 0 — 0 — 0.

Der Zweck der Rochade ist, den König nach der Ecke zu in größere Sicherheit und den Thurm aus der Ecke heraus zu größerer Wirksamkeit zu bringen.

Als Bedingungen der Rochade gelten aber folgende Bestimmungen, welche von jeder Partei streng festgehalten werden müssen. Die Rochade kann nur erfolgen:

a) wenn weder König noch Thurm bereits gezogen haben;

b) wenn keins der drei Felder, auf welchem der König vor, während und nach der Rochade zu stehen käme, von einer feindlichen Figur angegriffen ist, d. h. also, wenn der König weder Schach hat, noch in Schach zieht, noch ein Schach passirt;

c) wenn die zwischen König und Thurm befindlichen Felder weder von eigenen noch von feindlichen Steinen besetzt sind.

Vollständig klar werden diese Bestimmungen dem Anfänger erst bei weiteren practischen Uebungen werden, wie sie die nächstfolgenden Capitel enthalten. Namentlich, was die zweite Bedingung betrifft, so findet man hier häufig bei schwächern Spielern große Unklarheit und

manche falſche Anſicht. Wir wollen deßhalb wegen dieſes Punctes hier ſogleich einige nähere Andeutungen geben. Daß der König bei der Rochade nicht auf ein angegriffenes Feld gehen darf, daß er alſo, wenn g 1 angegriffen iſt, nach der Königsſeite nicht rochiren kann, verſteht ſich nach §. 32 von ſelbſt. Etwas anders iſt die Beſtimmung, daß er auch nicht aus einem Schach herausrochiren darf. Man ziehe folgenden Anfang:

1)	e 2 — e 4	e 7 — e 5;
2)	L f 1 — c 4	L f 8 — c 5;
3)	S g 1 — f 3	d 7 — d 6;
4)	d 2 — d 3	L c 5 — b 4;

jetzt könnte der König durch die Rochade 5) 0—0 dem Schach des Laufers auf b 4 entgehen, allein er darf das in dieſem Augenblicke nach der obigen Regel nicht thun. Man hat nämlich angenommen, es ſähe einer Flucht ähnlich, welche der königlichen Würde zuwider wäre, falls der König jetzt zwei Schritte weit gehen, d. h., rochiren wollte. Weiß muß daher zunächſt, z. B., durch den Zug 5) c 2 — c 3 das Schach des feindlichen Laufers decken und wenn nun dieſer, welcher durch den Bauer auf c 3 jetzt ſelbſt angegriffen wird, ſich z. B., durch 5) L b 4 — c 5 nach c 5 zurückzieht, ſo ſteht nun der Ausfüh-

rung der Rochade durch 6) 0 — 0 nichts mehr im Wege. Man ſieht daraus, daß es der Rochade keinen Abbruch thut, wenn dem Könige früher ſchon einmal Schach geboten iſt; nur muß das Schach durch Deckung abgewehrt und der König ſelbſt darf nicht bewegt ſein. Wenn z. B., im obigen Anfange auf das Schach des Laufers 4) L c5 — b4 † der König ſelbſt von e1 nach f1 gegangen wäre, ſo hätte er dadurch das Privileg der Rochade verſcherzt. — Endlich darf auch das Feld, welches der König während der Rochade paſſiren würde, nicht bedroht ſein, d. h., bei der Rochade nach der Königsſeite das Feld f1, oder für Schwarz das Feld f8, und bei der Rochade nach der Damenſeite das Feld d1 oder d8.

Auf dieſe Bedingung werden wir bei ſpätern practiſchen Uebungen nicht ſelten zurück zu kommen Gelegenheit haben.

§. 51.

Der Bauer hat das Privileg des Avancements, d. h., er erhält den Rang eines Officiers, wenn er die letzte Reihe erreicht hat. Die Wahl des Officiers bleibt dem Belieben des Spielers überlaſſen. Sowie alſo von Weiß

ein Bauer ein Feld der Reihe a 8 bis h 8, oder ſobald ein ſchwarzer Bauer ein Feld der Reihe a 1 bis h 1 erreicht hat, ſo wird er zur Belohnung, daß er ſich ſo lange erhalten und durch alle Kämpfe muthig hindurchgeſchlagen hat, zu einem Officier, und zwar nach Belieben des Spielers (und unabhängig von dem Felde, auf welchem er die letzte Reihe betritt) in eine Dame, Thurm, Laufer oder Springer verwandelt. Der Bauer wird dann vom Brete genommen und auf ſeinem Felde anſtatt ſeiner eine Figur ſolcher Art geſetzt. Dieſes Privileg wird für das Ende der Partie von bedeutender Wichtigkeit, indem es gewöhnlich vorkommt, daß von beiden Seiten ſämmtliche Officiere geſchlagen ſind und nur noch einer oder einige Bauern ſich vorfinden, ſo daß hier meiſtentheils derjenige, welcher zuerſt einen Bauer in die Dame, d. h., auf die letzte Reihe, bringen kann, die Partie zu ſeinem Vortheile entſcheidet. Man denke ſich, ein Spiel ſei ſo weit geführt, daß von beiden Seiten nur noch folgende Steine ſich finden: der weiße König auf f 3, der ſchwarze auf f 6; ferner zwei weiße Bauern auf a 5 und b 6, zwei ſchwarze aber auf c 3 und d 3. Jetzt zieht Weiß b 6 — b 7 und Schwarz entgegnet mit d 3 — d 2. Hierauf kann Weiß b 7 nach b 8 vorrücken und

zugleich seinen Bauer auf b8 durch eine Dame umtauschen. Jetzt kommt aber Schwarz an den Zug und er verlangt ebenfalls für seinen auf d1 ziehenden Bauer eine Dame. Die Damen haben sofort volle Wirkung und der weiße König auf f3 wird daher sofort durch den auf d1 in die Dame gelangenden Bauer angegriffen. Weiß darf daher zunächst von seiner Dame auf b8 noch keinen Gebrauch machen, sondern hat erst seinen König aus dem Schach der feindlichen Dame zu ziehen.

Weitere practische Beispiele findet der Anfänger im neunten Capitel.

§. 52.

Der Bauer hat ferner das Privileg des Schlagens im Vorübergehen. Wenn nämlich ein Bauer, welcher aus seiner ersten Aufstellung zwei Schritte vorrückt, bei einem feindlichen Bauer, der schon die Mitte des Bretes überschritten hat, vorübergeht, so hat der Gegner für seinen nächsten Zug die Wahl, den vorübergegangenen Bauer, als habe derselbe nur einen Schritt gethan, mit seinem danebenstehenden Bauer schräg vorwärts zu schlagen. Man stelle sämmtliche Figuren in ihrer

gewöhnlichen Aufstellung auf das Bret und ziehe folgende Züge:

1) e2 — e4 d7 — d5;
2) e4 — e5,

d. h., also Weiß zieht im ersten Zuge seinen Königsbauer, Schwarz darauf seinen Damenbauer zwei Schritte; sodann geht Weiß im zweiten Zuge mit seinem Königsbauer ein Feld weiter vor. Jetzt lasse man Schwarz 2) f7 — f5, also den Königslauferbauer zwei Schritte ziehen. Indem aber dieser Bauer zwei Schritte zieht, überschreitet er das Gebiet des feindlichen Königsbauers auf e5, da dieser auf f6 schlagen könnte. Das braucht sich nun dieser nicht gefallen zu lassen und kann den feindlichen Königslauferbauer schlagen. Will er dieß aber thun, so schlägt er ihn so, als wäre letzterer nur ein Feld (also nur von f7 auf f6) gegangen. Der weiße Bauer stellt sich daher in diesem Falle auf f6 und der schwarze Bauer, welcher jetzt auf f5 steht, wird vom Brete entfernt. Man nennt solches Schlagen entweder das Schlagen im Vorübergehen, oder gewöhnlicher mit dem fremden Ausdrucke: das Schlagen en passant.

Jetzt stelle man seine Figuren wieder in Schlachtordnung und fange noch einmal zu ziehen an, nämlich:

1) e2 — e4 e7 — e5;
2) d2 — d4 e5 nimmt d4;
3) c2 — c4;

dieſer Bauer paſſirt den Punct c3, welcher vom feindlichen Bauer auf e5 angegriffen iſt. Jetzt hat Schwarz das Recht, den Bauer auf c4 vom Brete zu nehmen und ſeinen Bauer von d4 auf c3 zu ſetzen, d. h., alſo den Bauer c4 mit ſeinem Bauer d4 ſo zu ſchlagen, als ob der Bauer von c2 nur einen Schritt auf c3 gegangen wäre. Die Hauptbedingung bei dieſem Schlagen en passant iſt aber die, daß der Spieler, welcher en passant ſchlagen kann, ſich bei ſeinem nächſten Zuge entſchließen muß. Denn zieht, z. B., Schwarz jetzt auf 3) c2 — c3 einen andern Zug, wie 3) L f8 — c5, ſo hat er dadurch ſein Recht auf das en passant-Schlagen für fernere Züge verloren, indem nun der Bauer auf c4 von dem Bauer d4 niemals mehr geſchlagen werden darf. Auch zu dieſer Regel werden weitere Beiſpiele in den ſpätern practiſchen Uebungen noch vorkommen.

§. 53.

Wir gehen jetzt zu denjenigen beſondern Grundgeſetzen des Spieles über, welche ſich auf

das Ende der Partie beziehen. Die hauptſächlichſte Art, das Spiel zu beendigen, beſteht nach §. 33 im Mattſetzen des feindlichen Königs, die Erreichung dieſes Zieles bedingt allein den Sieg der einen, nämlich der mattſetzenden Partei, ſowie den Verluſt der andern, der mattgeſetzten Partei. Dem iſt natürlich gleich, wenn die eine der beiden Parteien im Verlaufe des Spieles die Partie als verloren aufgiebt, weil ſie dadurch zu erkennen giebt, ſie würde, wenn weiter geſpielt wird, ſchließlich matt geſetzt werden. Auf der andern Seite muß aber an folgendem Satze als allgemeine Regel ſtreng feſtgehalten werden: Sobald aus irgend einem Stande der Partie klar erhellt, daß mit den noch vorhandenen Kräften, oder wegen des eigenthümlichen Charakters der betreffenden Stellung keine von beiden Parteien je das Matt erreichen würde, ſo iſt die Partie als unentſchieden, oder, wie die Kunſtſprache des Spieles ſich ausdrückt, als remis abzubrechen. Einzelne beſondere Fälle dieſer Endigungsart wollen wir im Folgenden näher beſprechen.

§. 54.

Wenn am Ende einer Partie beide Parteien den bloßen König übrig behalten, ſo iſt klar,

daß keine von Beiden die andere matt zu ſetzen vermag. Wenn ferner die eine Partei den bloßen König, die andere aber außer dem Könige nur ſolche Figuren hat, die das Matt nicht zu erzwingen vermögen, ſo iſt gleichfalls die Partie als remis abzuſchließen. So kann der König mit einem Laufer, oder einem Springer allein den andern König nicht zum Matt bringen. Ein Bauer aber allein, wenn er in die Dame zu gelangen vermag, wird mit Leichtigkeit den andern König beſiegen.

§. 55.

Wenn von beiden Spielern dieſelben Züge oder dieſelbe Reihe von Zügen ohne Ende wiederholt werden, ſo iſt natürlich kein Matt zu erreichen und die Partie gilt ebenfalls als remis. Das tritt beſonders ein, wenn die eine Partei, z. B., mit der Dame fortwährend Schach giebt, ohne Ausſicht, je ſelbſt Matt machen zu können. Denn es kann unter Umſtänden förderlich ſein, fortwährend Schach zu ſagen, weil, wenn ein anderer Zug geſchähe, der Gegner vermöge ſeiner Uebermacht vielleicht gewinnen könnte. Nie kann aber der eine Spieler gezwungen werden, von ſeinen Zügen, wenn ſie

ſonſt regelrecht gezogen werden, abzugehen. Der Grund iſt aber, daß bei ſolcher Wiederholung das Matt nicht erreicht wird und deßhalb nach §. 53 Endigung durch remis eintritt. Man nennt ſolches Schachbieten deßhalb auch ewiges oder fortwährendes Schach, oder échec éternel, pérpetuel.

Man denke ſich, z. B., den weißen König auf g 1, den ſchwarzen auf g 8; ferner die weiße Dame auf h 5, die ſchwarze auf c 4, einen weißen Thurm auf g 3, die ſchwarzen auf a 2 und f 8, endlich einen weißen Bauer auf h 2, und ſchwarze Bauern auf f 7 und g 6. In dieſem Stande iſt unbedingt der Schwarze im Vortheil. Weiß zieht deßhalb T g 3 — g 6, indem er den Bauer auf g 6 mit ſeinem Thurme wegnimmt und Schach bietet. Schwarz muß, um das Schach abzuwehren, den weißen Thurm mit ſeinem Bauer f 7 durch f 7 — g 6 wieder nehmen. Jetzt nimmt die Dame durch h 5 — g 6 den Bauer und ſagt Schach; der König kann nur nach h 8 ausweichen, worauf die Dame durch g 6 — h 6 das Schach wiederholt. Der König muß nach g 8 zurück, die Dame aber giebt durch h 6 — g 6 abermals Schach und ſo wiederholt ſich das Schach ohne Ende. Wollte hier Weiß einen andern Zug thun, ſo würde Schwarz, vermöge

seines Uebergewichtes, bald den Sieg erringen. Von Weiß aber war das eben gezeigte Manöver sehr fein ersonnen, indem es seine sonst im Nachtheil stehende Partie noch zum remis gebracht hat.

Dergleichen Fälle kommen aber im practischen Spiele gar nicht selten vor, und es ist immer nur als ein Zeichen besonderer Feinheit anzuerkennen, wenn in mißlichen Lagen des Spieles der Spieler durch eine kühne und geschickte Wendung es zum Remis durch fortwährendes Schachsagen bringt.

§. 56.

Da das Spiel nur dann gewonnen ist, wenn die eine Partei die andere Matt gemacht hat, so gilt es natürlich auch dann als remis, wenn dem Spieler, welcher am Zuge ist, kein möglicher Zug mehr zu Gebote steht. Das einfachste Beispiel wäre folgendes: Man stelle auf dem leeren Brete den weißen König auf e5, die weiße Dame auf f6, den schwarzen König aber auf sein Standfeld e8. Jetzt möge Weiß seinen König von e5 nach e6 ziehen, in der Absicht, im nächsten Zuge durch Vereinigung von

König und Dame den feindlichen König Matt zu ſetzen. Hierauf iſt Schwarz am Zuge und da er nur noch den König hat, muß er mit dieſem ziehen. Der König kann aber weder nach d8 und f8, weil beide Felder von der Dame bedroht ſind, noch kann er auf ein Feld der ſiebenten Reihe, weil alle drei Felder d7, e7, f7 von König oder Dame der Weißen angegriffen werden. Der ſchwarze König kann alſo nicht ziehen; er iſt aber auch nicht matt, denn er wird von keiner feindlichen Figur angegriffen. Das Spiel kann alſo nicht weiter geſpielt werden, iſt daher remis und man nennt es in dieſem beſondern Falle patt, d. h., der ſchwarze König iſt patt. Patt iſt folglich derjenige Spieler, welcher am Zuge iſt, aber keinen den Geſetzen des Schach gemäßen Zug thun kann. Dem Weißen kann es aber nicht ſchaden, daß er den Sieg hier auf ſo leichtſinnige Weiſe aus den Händen gegeben hat; denn er hätte in einigen Zügen leicht das Matt erzwingen können, wenn er nämlich folgendermaßen zog: Statt den König von e5 nach d6 zu bringen, hätte er zunächſt 1) D f6 — g7 ziehen ſollen; darauf mußte Schwarz mit 1) K e8 — d8 entgegnen. Sodann konnte der weiße König von e5 nach d6 gehen, alſo 2) K e5 — d6 zie-

hen, um im nächsten Zuge, falls 2) K d8 — e8 geschieht, durch 3) D g7 — e7 ‡, oder falls 2) K d8 — c8 geschieht, durch 3) D g7 — c7 Matt zu setzen. —

In den spätern practischen Uebungen wird man noch weitere Pattbeispiele antreffen. —

Achtes Capitel.

Spielanfänge.

---

§. 57.

Wenn der Anfänger die in den vorhergehenden Capiteln ausführlich vorgetragenen Lehren von den Elementen des Schachspieles genau und sorgfältig durchgearbeitet hat, so wird er nun im Stande sein, sich an das practische Spielen mit wirklichen Gegnern zu wagen. Uebung kann auch in diesem Spiele nur, wie in jedem anderen, allmählig zur Vollkommenheit in der Kunst fördern und die Grenzen keines Handbuches oder Lehrbuches wären weit genug, daß durch das Studium desselben allein ein Meister herangebildet werden könnte. Die Praxis muß, namentlich bei einem Spiele, dessen Zweck ja eben allein in der practischen Ausführung besteht, stets Hand in Hand mit der Theorie gehen und

letztere kann nach Belehrung in den Grundgesetzen und Grundbedingungen des Spieles nur gewisse Winke und Anleitungen für die richtige Handhabung der Praxis an die Hand geben. Der Anfänger möge nun also, ehe er zum zweiten Cursus schreitet, zunächst Seinesgleichen zum practischen Spiele auffuchen, dabei aber die noch in den letzten Capiteln dieses Cursus gegebenen wohlmeinenden Rathschläge zu beherzigen suchen.

§. 58.

Der Anfang der Partie hat es nach §. 41 zunächst nur mit der Entwickelung der Figuren zu thun; es fragt sich daher, auf welche Weise diese am Besten vor sich geht. Man hat schon in früheren Capiteln einige Andeutungen darüber gefunden, daß es bestimmte Plätze giebt, auf welche die Figuren bei ihrer ersten Bewegung am Besten gestellt werden. So finden die Springer ihre Plätze am Günstigsten auf den Feldern c3 und f3 und für Schwarz auf c6 und f6, weil sie von dort aus gleich auf das Centrum des Bretes ihre Wirkung ausüben. Der Königslaufer steht auf dem Felde c4 (zu Schwarz c5) sehr gut; aber auch auf dem Felde d3, wenn der weiße Damenbauer bereits nach d4 gezogen ist, findet er nicht selten eine gute Stätte. Der Damenlaufer steht am Geeignet-

ſten auf dem Felde e3. Die Dame endlich ſoll im Anfange des Spieles nicht ſo bald in's Treffen gebracht werden, da ſie leicht durch die kleinern Officiere, d. h., Springer oder Laufer des Gegners mit Erfolg angegriffen wird und durch ihr unnützes Hin- und Herziehen dem Spieler Zeit koſtet. Ueberhaupt muß man vorzüglich für den Anfang der Partie daran feſthalten, ſoviel als möglich Zeit zu gewinnen, d. h., in der kürzeſten Zeit ſo viel als möglich Officiere zu entwickeln und jeden voreiligen Angriff zu ſcheuen, der etwa mit einzelnen Figuren, noch ehe die andern gehörig entwickelt ſind, unternommen werden könnte. Zwar haben wir im ſechsten Capitel einen Angriff gezeigt, welcher dem Angreifenden ſchleunig den Sieg verſchaffte; allein das lag in Fehlern der Gegenpartei, welche, wenn ſie richtig zog, ſtatt deſſen hätte gewinnen müſſen. Wir wollen nun nach dieſen allgemeinen Erörterungen einige practiſche Beiſpiele vorführen.

§. 59.

Man ſetze ſämmtliche Figuren auf's Bret und ziehe folgenden aus §. 43 bekannten Anfang:

1)	e2 — e4	e7 — e5
2) L	f1 — c4	L f8 — c5
3) D	d1 — f3.	

Dieß ist der sogenannte Schäferzug, welchen wir an der erwähnten Stelle ausführlich erörtert haben. Wenn jetzt etwa 3) d7 — d6 geschähe, so würde Weiß durch den Angriff 4) D f3 — f7 Schach und Matt augenblicklich den Sieg erringen. Der Punct f7 muß jetzt also geschützt werden. Das kann am Besten geschehen, wenn nach §. 58 dadurch zugleich eine Figur entwickelt würde, denn Zeit gewonnen, heißt es im Schach, Alles gewonnen! Deßhalb zieht Schwarz

3) . . . . S g8 — f6.

Der Springer unterbricht jetzt die Angriffslinie der feindlichen Dame von f3 nach f7 und kommt so zu gleicher Zeit auf die günstigste Weise in's Spiel. Weiß denkt jetzt aber auch daran, seine Figuren zu entwickeln und zieht deßhalb seinen Königsspringer, da er auf den besten Platz f3, worauf die eigene Dame steht, nicht gehen kann, nach h3, also:

4) S g1 — h3.

Am Rande stehen die Springer immer schlecht, da sie von hieraus die wenigsten Felder beherrschen. Wir werden später noch näher sehen, wie sich das schlechte Manöver von Weiß, im dritten Zuge bereits die Dame in's Spiel zu bringen, rächt. Schwarz zieht zunächst:

4) . . . . S b8 — c6,

um den Springer nach d4 zu setzen und die

feindliche Dame zu bedrohen. Weiß sucht dem zuvorzukommen, indem er jetzt

5) c2 — c3

spielt, weil nun der Springer, wenn er auf d4 ginge, vom Bauer c3 durch den Zug c3 nimmt d4 erobert werden könnte. Schwarz antwortet aber durch

5) . . . . d7 — d5,

womit er Laufer und Königsbauer angreift. Wollte jetzt Weiß den angegriffenen Laufer etwa durch 6) c4 — b3 zurückziehen, so würde der Bauer d5 den Bauer e4 nehmen und die Dame angreifen, welche den Bauer auf e4 nicht wieder nehmen darf, da er vom Königsspringer auf f6 geschützt wird. Weiß sucht daher zuvorzukommen, indem er seinerseits schlägt, d. h.,

6) e4 — d5

zieht und den feindlichen Damenbauer mit seinem Königsbauer wegnimmt. Hierauf geht aber Schwarz mit seinem eigenen Königsbauer

6) . . . . e5 — e4

vor und greift die Dame an, die sich nach g3 begiebt:

7) D f3 — g3 L c5 — d6.

Man sieht, daß der schwarze Laufer die Dame abermals bedroht, so daß diese bereits in eine ziemlich gedrängte Lage zu kommen scheint. Den Bauer f2 — f4 vorzurücken und dadurch den

Angriff des feindlichen Laufers auf seine Dame zu unterbrechen, scheut aber Weiß, weil der Gegner darauf durch e4 — f3 den Bauer nach §. 52 en passant, oder im Vorübergehen schlagen könnte, wodurch der Angriff des feindlichen Laufers auf die Dame nur erneuert würde und noch größere Kraft erhielte. Daher besinnt sich Weiß schnell und schlägt lieber durch

8) D g3 — g7

dem Schwarzen noch einen Bauer, indem dabei zugleich die Dame den feindlichen Königsthurm angreift. Dieser geht aber sofort auf g8, nämlich:

8) . . . . T h8 — g8

und bedroht von hieraus die Dame selber, welche ihn jetzt nicht schlagen darf, da er vom Springer geschützt ist. Die Dame hat jetzt keinen andern Rückzug als nach h6:

9) D g7 — h6

denn sie darf weder den Springer nehmen, welcher von der feindlichen Dame geschützt ist, noch den Bauer auf h7, welchen der Springer deckt, noch darf sie endlich auf einem Felde der g-Linie bleiben, weil diese jetzt der Thurm von g8 aus beherrscht. Schwarz aber muß nun endlich seinerseits seinen von dem Bauer auf d5 schon seit langer Zeit angegriffenen Damenspringer

auf c6 zu retten ſuchen, indem er ihn auf die Mitte des Bretes durch

9) . . . . S c6 — e5

bringt und zugleich den weißen Laufer auf c4 bedroht. Dieſer ſagt aber jetzt Schach durch

10) L c4 — b5 † c7 — c6

11) d5 nimmt c6, b7 nimmt c6 wieder. Dieſen Bauer darf nun der Laufer nicht wieder ſchlagen, da er hierauf von dem feindlichen Springer durch 11) e5 — c6 erobert würde. Er muß deßhalb, da er vom Bauer c6 angegriffen wird, ſich zurückziehen und zwar

12) L b5 — a4 L c8 — a6.

Schwarz bringt hier ſeinen Damenlaufer an den Rand, weil er von hier aus das Feld f1 bedroht, über welches der weiße König, wenn er rochiren wollte, hinweggehen müßte. Da er dieß aber nach §. 50 nicht darf, d. h., die Rochade ausführen, falls das dabei zu überſpringende Feld f1 von einer feindlichen Figur angegriffen iſt, ſo wird durch den letzten Zug von Schwarz dem Weißen die Rochade abgeſchnitten. Zugleich droht jetzt Schwarz mit dem Königsthurme, den Bauer g2 zu nehmen, d. h., T g8 bis g2 zu ziehen, um dann mit Macht in den weißen Königsflügel hineinzubrechen. Weiß ſucht daher durch den Zug

13) g2 — g3

den Bauer g2 zu retten und den betreffenden Flügel sicher zu stellen. Darauf kann Schwarz von Neuem die feindliche Dame mit dem Thurme durch

13) . . . . T g8 — g6

bedrohen, so daß dieser kaum der Rückzug

14) D h6 — e3

übrig bleibt. Jetzt sucht Schwarz den Weißen durch

14) . . . . L a6 — d3

völlig einzuengen, was Weiß aber durch den Angriff seines Springers auf Thurm und Laufer

15) S h3 — f4

zu vereiteln strebt. Indessen hieran kehrt sich die muthige Partei der Schwarzen nicht, sondern greift ihrerseits wieder durch den Springerzug

15) . . . . S f6 — g4

die weiße Dame auf e3 an, so daß diese nur noch den Rückzug

16) D e3 — d4

behält. Der Anfänger prüfe hier alle andern möglichen Züge der Dame und beantworte sich die Frage, warum sie in allen andern Fällen vom Gegner genommen werden könnte. Die Schwarzen haben jetzt aber Gelegenheit zu einer mächtigen, erfolgreichen Attaque. In welchem Zuge besteht dieselbe? In dem Zuge:

16) . . . . S e5 — f3 †

Will nun der weiße König seinen Bauer erhalten, so muß er 14) K b6 — a6 ziehen, wodurch aber der schwarze König patt gesetzt wird. Man sieht daraus, daß ein Thurmbauer, falls der feindliche König das Feld, auf dem er zur Dame gelangen will, erreichen kann, niemals seinen Zweck erlangt. —

Zehntes Capitel

Die erste Partie.

§. 67.

Zum Schluſſe des erſten Curſus führen wir nun dem Anfänger eine mit Abſicht nicht correct geſpielte, aber lehrreiche Partie vor, an welcher wir mannichfache Winke für das practiſche Spiel anzuknüpfen, Gelegenheit haben werden. Der Anfänger möge deßhalb die folgenden Andeutungen mit Genauigkeit durchſtudiren und bei ſeinen practiſchen Spielverſuchen ſtets mit Bewußtſein an die hier gegebenen Regeln zurückdenken. Erſt nachdem er alle dieſe Winke gründlich verſtanden und auch ſchon einige Mal practiſch anzuwenden Gelegenheit gehabt hat, möge er ſich an das Studium der nächſtfolgenden Curſe wagen. —

§. 68.

Man stelle nun die Figuren in Schlachtordnung und beginne folgendermaßen zu spielen:

1) e2 — e4 1) e7 — e5
2) L f1 — c4 2) L f8 — c5
3) c2 — c3.

Dieser Zug geschieht, um den Damenbauer zwei Schritte spielen zu können und so zwei Bauern auf der Mitte des Bretes zu vereinigen. Denn wollte Weiß jetzt sogleich durch 3) d2 — d4 diese Absicht erreichen, so würde Schwarz diesen Bauer mit seinem Königsbauer durch 3) e5 bis d4 schlagen und den Zweck vereiteln. Daher ist zunächst der Zug 3) c2 — c3 nothwendig, um in jenem Falle den feindlichen Königsbauer nach 4) d2 — d4 e5 — d4 durch 5) c3 bis d4 wieder nehmen zu können und damit geschlossene Bauern in der Mitte des Bretes zu erhalten. Denn ein solches Bauern-Centrum ist immer von großer Wichtigkeit, da es den Gegner in seinen freien Bewegungen ungemein zu beschränken vermag. Schwarz antwortet aber mit

3) . . . . S b8 — c6
4) d2 — d4.

Hierin liegt der erste Fehler von Weiß, welchen

634190 A

überſehen hat, daß der feindliche Damenſpringer von c6 aus ebenfalls den Punct d4 bedroht, ſo daß nun durch die Züge:

4) . . . . . e5 nimmt d4

5) c3 nimmt d4 5) L c5 nimmt d4

der Schwarze einen Bauer erobern kann, weil die Dame den Laufer auf d4 jetzt wegen des ſchwarzen Springers nicht ſchlagen darf. Richtiger war es, erſt 4) S g1 — f3 zu ſpielen, weil dann der Punct d4 durch dieſen Springer noch einmal geſchützt wurde, ſo daß dann hierauf der Damenbauer mit Sicherheit zwei Schritte vorrücken konnte. In einer practiſchen Partie werden dergleichen Fehler dem Anfänger öfter vorkommen, doch muß man mit Ernſt danach zu ſtreben ſuchen, dergleichen Verſtöße leicht und ſicher zu vermeiden.

Das größere Verſehen liegt aber hier in einem andern Grunde, darin nämlich, daß Weiß ein für ihn günſtiges Manöver bei'm fünften Zuge überſehen hat. Er mußte nämlich ſtatt den Bauer auf d4 wieder zu nehmen, mit ſeinem Königslaufer von c4 aus den Bauer auf f7 ſchlagen und zugleich Schach ſagen. Dieſen könnte zwar der feindliche König durch K e8 bis f7 erobern, allein dann ginge die Dame 6) d1 — h5 und ſagte abermals Schach. Der

König mußte dann aus dieſem Schach gehen und die Dame würde darauf durch 7) D h5 bis c5 den feindlichen Königslaufer gewinnen. Dadurch würde nicht nur der feindliche König entblößt, ſondern er hätte dann auch den empfindlichen Verluſt der Rochade, weil er einmal gezogen, nach §. 50 nie mehr rochiren darf. — Doch kehren wir jetzt zu der wirklichen Partie zurück. Weiß fährt hier fort mit

6) S g1 — f3.

Das iſt ein guter Zug, weil er den Springer in's Spiel bringt, die Rochade vorbereitet und zu gleicher Zeit den feindlichen Königslaufer auf d4 angreift.

6) . . . . . D d8 — f6.

Es iſt nicht gut, wie wir ſchon früher geſehen haben, die Dame ſo früh in's Treffen zu führen. Hier hat ſie den Zweck, den Laufer auf d4 zu ſchützen, welcher zweimal (vom feindlichen Springer f3 und der Dame auf d1) angegriffen und nur einmal (vom Damenſpringer c6) gedeckt iſt.

7) S f3 nimmt d4 D f6 nimmt d4

Schwarz hat die Abſicht, die Damen zu tauſchen, denn er denkt nicht mit Unrecht, da er einen Bauer mehr hat, dieſen ſchließlich, nach Abtauſch aller Figuren, zur Dame und damit

zur Geltung zu bringen. Natürlich geht Weiß hierauf nicht ein, sondern zieht:

8) S b1 — d2,

um hiermit nicht nur den Angriff der feindlichen Dame auf die eigene zu unterbrechen, sondern auch zu gleicher Zeit den Laufer auf c4 und den Königsbauer auf e4, welche beide von der feindlichen Dame bedroht sind, zu schützen. Soviel versprechend aber auch dieser Zug deßhalb erscheint, so hat er doch auf der andern Seite seine großen Mängel. Denn er hindert jetzt nicht nur die eigene Dame selbst, sondern versperrt auch zu gleicher Zeit dem Damenlaufer den Ausgang. Der Anfänger beantworte daher die Frage, welcher andere Zug, ohne die letzten Nachtheile, die vorigen günstigen Eigenschaften des Springerzuges für sich hat. Es ist dieß allein der Zug der Dame 8) D d1 — c2, welche von diesem Felde, nämlich c2, aus sowohl Königslaufer und Königsbauer schützen würde, als sie zu gleicher Zeit dadurch dem Angriffe der feindlichen Dame entgeht. — Schwarz beantwortet nun den obigen Springerzug durch

8) . . . . . S g8 — f6,

indem er hierdurch nicht nur den Königsspringer in's Spiel bringt, sondern auch wiederholt den

feindlichen Königsbauer auf e4 bedroht. Diesen sucht Weiß schleunig durch den Bauer

9) f2 — f3

zu decken; ein Zug, der aber selten gut ist, wie man später genau erkennen wird. Schwarz seinerseits kann jetzt mit seinen Steinen zum Angriffe näher rücken; er zieht zunächst:

9) . . . . S c6 — e5

10) b2 — b3.

Durch diesen Bauernzug will Weiß den bedrängten Laufer schützen; das ist aber jetzt ein Hauptfehler, wie er in der Eile Anfängern gar nicht selten passirt, und wovor sich letztere besonders in Acht nehmen müssen. Denn dieser Bauer öffnet der feindlichen Dame jetzt den Angriff auf den weißen Damenthurm a1, so daß jene letzteren im nächsten Zuge augenblicklich durch

10) . . . . . D e5 nimmt a1

erobern kann. Nur hüte man sich, in solchen Fällen dergleichen fehlerhafte Züge zurücknehmen zu wollen. Man gewöhnt sich dadurch nur immer mehr an ein nachlässiges und unaufmerksames Spiel, wobei man es niemals zur Fertigkeit, geschweige denn zur Meisterschaft, bringen kann. Lieber ertrage man in solchen Fällen den dadurch häufig herbeigeführten Verlust der Partie, denn man wird dann eher durch Schaden klug

werden und ſich an Aufmerkſamkeit gewöhnen, als wenn man in der Hoffnung, fehlerhafte Züge zurücknehmen zu können, ſich gehen läßt und ſo durch ſaumſeliges Spielen nicht ſelten völlig verwöhnt. Wir wollen daher auch die vorliegende Partie trotz des großen Fehlers, welcher in der Eile, den angegriffenen Laufer c4 decken zu wollen, gemacht wurde, fortſetzen und dabei zuſehen, ob ſich nicht noch eine Reſſource irgendwelcher Art für Weiß finden läßt. Zunächſt wäre es jetzt am Beſten, wenn der weiße König durch

11) 0 — 0

endlich rochirte, d. h., ſich auf g1 ſtellte, während der Thurm von h1 auf f1 geſetzt wird

11) . . . . . S e5 nimmt L c4.

Schwarz ſucht jetzt Alles abzutauſchen, um ſeinen Vortheil ſchließlich geltend machen zu können.

12) S d2 nimmt S c4 12) 0 — 0

13) D d1 — d2.

Durch dieſen Zug droht Weiß die ſchwarze Dame zu fangen, indem nun der Laufer von c1 auf a3 ziehen und ſo dem Thurme Gelegenheit zum Angriff auf die Dame a1 geben ſoll, welche ſich dann nirgend mehr zurückziehen könnte, weil ihr, wie der Anfänger jetzt leicht ſieht,

sämmtliche Felder versperrt sind. Denn wollte sie auf e5 ziehen, so würde sie der weiße Springer von c4 aus schlagen, auf c3 und d4 aber stände sie im Angriffe der weißen Dame. Schwarz zieht deßhalb als einzigen Rettungszug

13) . . . . . c7 — c5,

um, falls nun der Laufer auf a3 gehen sollte, mit der Dame auf d4, wo sie jetzt vom Bauer c5 gedeckt stände, dem feindlichen Könige Schach zu bieten und zugleich die weiße Dame anzugreifen. Weiß zieht deßhalb:

14) L c1 — b2

und greift so zu gleicher Zeit die Dame durch Thurm und Laufer an. Keine von beiden Figuren darf die schwarze Dame nehmen, da sie vom weißen Könige und seiner Dame gedeckt werden. Wohl aber kann sie, als einzigen Rettungszug, den Bauer a2 schlagen, also:

14) . . . . . D a1 nimmt a2.

Dadurch wird nun die Dame aus der Mitte des Spieles sehr entfernt, so daß jetzt Weiß wieder einige Hoffnung fassen kann, die Partie wo möglich auszugleichen. Der Anfänger beherzige diese Regel wohl, daß er, wenn es nicht einen entscheidenden Vortheil gilt, sich mit der Dame nicht zu sehr in das feindliche Spiel hineinwage, namentlich falls sie dadurch vom

eigentlichen Kampfplatze entfernt werden sollte. In der vorliegenden Partie setzt nun Weiß den Angriff mit

15) D d2 — g5

weiter fort und droht im nächsten Zuge durch 16) L b2 — f6 den schwarzen Springer umsonst zu nehmen; denn der Laufer darf dann vom Bauer g7 durch 16) g7 — f6 nicht wieder genommen werden, weil dadurch der schwarze König dem Schach der weißen Dame ausgesetzt würde. Deßhalb zieht der Springer fort und zwar:

15) . . . . . S f6 — e8,

wodurch er zugleich das auf g7 drohende Matt der feindlichen Dame schützt. Hierauf geht die Dame

16) D g5 — e3,

um den Bauer b3 zu decken. Hierauf zieht Schwarz

16) . . . . . h7 — h6.

um der Dame die Rückkehr auf g5 zu verwehren:

17) h2 — h3 17) K g8 — h8.

Beide Züge sind zwecklos und führen Zeitverlust mit sich; der Anfänger hüte sich besonders vor dem unnützen Ziehen der Eckbauern. Der größte Fehler liegt aber darin, daß Weiß jetzt über

sehen hat, wie er sofort die schwarze Dame durch den einfachen Thurmzug 16) T f1 — a1 erobern konnte. Dergleichen Versehen kommen aber häufig unter Anfängern vor, die noch nicht geübt sind, Alles zu sehen und mit Leichtigkeit die verschiedenen Möglichkeiten von Combinationen aufzufassen.

18) f3 — f4 18) a7 — a6.

Weiß übersieht hier wieder einen starken Zug; er konnte nämlich mit der Dame durch 18) D e3 — h6 den Bauer auf h6 schlagen und Schach bieten. Denn Schwarz durfte mit dem Bauer g7 dann keineswegs die Dame h6 schlagen, weil er dadurch seinen König dem Schach des feindlichen Laufers auf b2 Preis gegeben hätte.

19) g2 — g4 19) b7 — b5.

Weiß versucht jetzt, mit den Bauern einen verzweifelten Angriff gegen den feindlichen König auszuführen. Schwarz aber bedroht den Springer, welcher nun nicht fortziehen darf, ohne den Laufer b2 dem Angriffe der schwarzen Dame zu überlassen.

20) g4 — g5 20) b5 nimmt c4.

Dieser Springer konnte wohl auf mehrfache Weise gerettet werden, wenn auch die Auffindung der betreffenden Combinationen für den

Anfänger ihre Schwierigkeit hat. Zunächst merke dieſer, daß man, im Falle eine Figur angegriffen wird, die nicht gut dem Angriff entzogen werden kann, häufig mit Vortheil einen Gegenangriff auf eine andere Figur des Feindes unternimmt. Hier konnte, z. B., ſtatt 20) g4 bis g5 die Dame durch e3 — c5 dieſen ſchwarzen Bauer nehmen, indem ſie falls darauf der Gegner den Springer ſchlagen ſollte, ihrerſeits den feindlichen Thurm auf f8 wegnehmen würde. Aber es konnte auch ſtatt deſſen vorher die Dame 20) e3 — d2 ziehen, um dann auf 20) b5 — c4 durch 21) T b2 nimmt Bauer g7 König und Dame zugleich anzugreifen, wobei die letztere gewonnen würde. Der Anfänger möge daraus beſonders auf die Stärke eines aufgedeckten Doppelangriffes aufmerkſam werden.

21) L b3 — c2 21) c4 nimmt b3
22) h3 — h4 22) b3 — b2.

Der Angriff der Bauern auf den Königsflügel dürfte jetzt wohl zu ſpät kommen.

23) f4 — f5 23) b2 — b1 wird eine zweite Dame, die daher Weiß ſogleich mit ſeinem Thurme fortnehmen muß:

24) T f1 nimmt b1 24) D a2 nimmt b1 †
25) K g1 — g2 25) S e8 — d6

26) g5 — g6 26) f7 nimmt g6
27) f5 nimmt g6 27) L c8 — b7.

Der letzte Zug von Weiß war sehr unüberlegt, indem statt dessen ein viel stärkerer schleunig zum Siege führender Plan ausgeführt werden konnte. Der Anfänger denke darüber nach und frage sich, ob es jetzt möglich gewesen wäre, noch den Sieg zu erringen. Er möge sich nicht wundern, wenn wir dreist behaupten, daß bei'm siebenundzwanzigsten Zuge Weiß trotz seiner üblen Lage dennoch ein Matt in zwei Zügen erzwingen konnte. Der Anfänger kann daraus lernen, daß auch bei'm ungünstigsten Stande einer Partei das Schachspiel nicht selten noch unerschöpfliche Hülfsquellen bietet. Und darin liegt gerade der eigenthümliche Reiz dieses Spieles, dessen Zweck nicht durch rein materielles Uebergewicht, sondern durch die Besiegung einer einzigen Figur, des Königs, erreicht wird. Viele Spieler aber und die meisten Anfänger übersehen gar häufig dergleichen interessante Wendungen und wir können daher den Anfänger nicht genug dazu anleiten, mit größter Aufmerksamkeit bei jedem einzelnen Zuge von Neuem die eigenthümlichen Schwächen in der Stellung des Gegners herauszusuchen. In dem vorliegenden Falle war das Matt durch den Zug der

Dame von e3 nach h6 zu erreichen möglich. Die Dame, welche hiermit den Bauer auf h6 schlägt, greift zu gleicher Zeit den feindlichen König an, welcher keinen andern Zug als nach g8 hat*). Darauf nimmt die Dame den Bauer g7 und sagt, gedeckt von ihrem Laufer, auf c3, Matt.

Wir gehen jetzt zum Schlusse der vorliegenden Partie über. Es erfolgt:

28)	h4 — h5	28) S d6 nimmt e4.

Weiß verfolgt mit Consequenz seinen Plan, die Bauern vorzurücken: dazu hat er noch einen besondern Grund, wie man nachher klar erkennen wird.

29)	D c3 — e5	29) S e4 — g5 deckt Schach vom Laufer auf
30)	K g2 — g3	30) f8 — f3 †
31)	K g3 — h4	31) D b1 — f5.

Schwarz steht nun auf h3 Schachmatt, übersieht aber dabei, wie es Anfängern gar häufig

*) Die Hauptsache dabei ist, daß der Bauer g7 die Dame h6 nicht schlagen darf, weil er dadurch seinen König dem Angriffe des Laufers c3 Preis geben würde; das ist aber häufig der Grund, weßhalb ein Anfänger solche Züge wie D e3 — h6 übersieht.

begegnet, sofort den weißen König zum Matt zu bringen. Es konnte nämlich sogleich die Dame auf h1 Schach geben und wenn dann der König von h4 nach g4, dem Schach zu entgehen, zieht, auf h3 Matt sagen. — Weiß ist aber froh, der drohenden Gefahr entronnen zu sein. Er hat jetzt keine andere Weise, die Partie fortzuspielen, als durch

32) D e3 nimmt Thurm f3;

Schwarz kann zwar hierauf die Dame durch

32) . . . . . D f5 — f3

erobern; allein Weiß ist nun froh

33) L e5 nimmt Bauer g7 und sagt †, ziehen zu können. Denn indem Schwarz jetzt durch

33) . . . . . K h8 — g7

auch diesen Laufer noch nimmt, findet sich plötzlich Weiß in der Lage, keinen möglichen Zug mehr zu haben. Denn die weißen Bauern auf h5 und g6 können nicht vorrücken, der König aber kann keinen Zug thun, ohne selbst in Schach zu gehen. Da er aber auf seinem Felde h4 nicht angegriffen ist, so steht er patt und hat das Spiel daher noch zum remis gebracht. Von Schwarz war es aber höchst unvorsichtig, in letztem Zuge den Laufer g7 zu schlagen; wenn er ruhig den König auf g8 gezogen, so würde

er die Partie im nächſten Zuge gewonnen haben. Das iſt nun eine neue Lehre für den Anfänger, bei jedem Zuge genau die Stellung des Gegners zu erwägen und nicht voreilig ſelbſt einen ſich augenblicklich darbietenden Vortheil zu erhaſchen. — Der Anfänger thut nun aber wohl, die ganze Partie zu öfteren Malen zu wiederholen und die einzelnen Rathſchläge ſich eifrigſt einzuprägen, ehe er zu den weiteren Lehren der nächſten Curſe übergeht.

1) K e5 — d4 1) a4 — a3
2) K d4 — c3 2) a3 — a2
3) K c3 — b2 3) a2 — a1 wird Dame und ſagt Schach; der weiße König kann jetzt aber dieſe Dame durch
4) K b2 — a1
fortſchlagen. Wollte nun Schwarz ſeinerſeits den Bauer a5 erobern durch die Züge des Königs von d7 über c6 und b5 — a5, ſo würde Weiß unterdeß den Bauer h5 zur Dame machen und damit das Spiel gewinnen. Daher muß der ſchwarze König nicht den Bauer a5, ſondern den Bauer h5 zu erobern ſuchen. Es geſchieht alſo:

4) K d7 — e6
5) K a1 — b2 5) K e6 — f6
6) K b2 — c3 6) K f6 — g5
7) K c3 — c4 7) K g5 nimmt h5
8) K c4 — c5 8) K h5 — g6
9) K c5 — b6 9) K g6 — f6
10) K b6 nimmt b7 10) K f6 — e7
11) K b7 nimmt a6 11) K e7 — d7
12) K a6 — b7 12) K d7 — d8
13) a5 — a6 geht in die Dame und gewinnt dann das Spiel. Jetzt ſtelle man aber noch einmal die urſprüngliche, oben angedeutete Stellung wieder her und man wird ſehen, daß bei richtigem Spiele die Partie dennoch remis wird.

Schwarz nämlich darf nicht in den ersten Zügen seinen Bauer a 4 vorrücken, weil er dadurch unnütz Zeit verliert, sondern es müssen folgende Züge geschehen:

1) K e 5 — d 4	1) K d 7 — e 6 (anstatt a 4 — a 3)
2) K d 4 — c 4	2) K e 6 — f 6
3) K c 4 — b 4	3) K f 6 — g 5
4) K nimmt a 4	4) K nimmt h 5
5) K a 4 — b 4	5) K h 5 — g 5
6) K b 4 — c 5	6) K g 5 — f 5
7) K c 5 — b 6	7) K f 5 — e 5
8) K nimmt b 7	8) K e 5 — d 5
9) K nimmt a 6	9) K d 5 — c 6

Jetzt sieht man, daß Schwarz zur rechten Zeit seinen König auf die entscheidende Stelle gebracht, was vorher nicht geschehen konnte, als er durch das Ziehen des Bauers a 4 zur Dame unnütz Zeit verlor. Es geschieht ferner:

10) K a 6 — a 7	10) K c 6 — c 7

Ginge der schwarze König statt dessen auf b 5, so könnte der Bauer in die Dame gelangen.

11) a 5 — a 6	11) K c 7 — c 8

Falsch wäre hier, den König auf c 6 zu ziehen, weil dann der weiße König auf b 8 ginge und sodann seinen Bauer zur Dame führen könnte:

12) K a 7 — b 6	12) K c 8 — b 8
13) a 6 — a 7 †	13) K b 8 — a 8.

Zweiter Cursus.

Von der Fertigkeit.

Elftes Capitel.

Vorerörterungen.

---

§. 69.

Im ersten Cursus sind mit großer Ausführlichkeit die Anfangsgründe des Spieles vorgetragen. Der Anfänger wird bei gewissenhafter Anwendung aller dort gegebenen Winke und Erörterungen in kurzer Zeit practischer Uebung nicht unbedeutende Fortschritte machen. Wir können uns daher in den nächsten Cursen desto kürzer fassen, jemehr wir hier schon den vorgerückten Spieler in's Auge zu fassen haben. Der zweite Cursus soll nun zunächst den zwar

ſchon im practiſchen Spiele etwas Geübten, aber doch noch nicht fertigen Spieler zu einem ſolchen heranbilden. Dieſer Curſus iſt daher auch für ſolche Leſer berechnet, welche ſchon die Elemente des Spieles anderswoher kennen und daher mit Recht die Erörterungen des erſten Curſus außer Acht laſſen durften. Dennoch werden auch ſie ſelbſt im vorigen Curſus mehre Stellen finden, die ihnen entweder neu ſind, oder doch wenigſtens manche Erfahrungen zu noch größerer Klarheit bringen könnten.

§. 70.

Die Lehren des zweiten Curſus werden in drei Theilen vorgetragen werden. Davon wird der erſte Theil practiſche Uebungen enthalten, der zweite eine theoretiſch-practiſche Anweiſung, der dritte und letzte endlich einige geſchichtliche, wie literariſche Notizen, welche ein jeder fertige Spieler kennen muß.

Erſter Theil.

Practiſche Uebungen.

Zwölftes Capitel.

Benutzung von anſcheinend geringen Fehlern.

§. 71.

Wir führen zunächſt dem Spieler einige kurze Partieen vor, aus denen er erſehen kann, wie man gewiſſe unbedeutende Fehler des Gegners am Kräftigſten auszubeuten vermag. Wir müſſen hier vorerſt den Spieler ausdrücklich auf einen Hauptgrundſatz für die Eröffnung der Partie aufmerkſam machen. Schleunige und ungehinderte Entwickelung der Figuren iſt nie genug zu empfehlen; namentlich aber hüte man ſich mit der Dame im Anfange der Partie zu

viel zu operiren. Die nächste Partie soll dazu die Anleitung geben, wie man unter Umständen Fehler gegen jenen Satz am Kräftigsten benutzen kann.

§. 72.

Es geschehen zunächst die Anzüge:

1) e2 — e4 e7 — e5
2) S g1 — f3.

Man nennt diesen Anfang, in welchem auf den zweiten Zug der Königsspringer gezogen wird, in der Theorie die Springerpartie oder das Königsspringerspiel. Der Springer beherrscht vom Felde f3 aus die Mittelpuncte d4 und e5, so daß er den auf letzterm Felde stehenden feindlichen Königsbauer sofort bedroht. Die beste Vertheidigung dieses Bauers besteht ohnstreitig in dem Zuge des feindlichen Damenspringers 2) S b8 — c6; denn dieser Springer wirkt allein dem weißen Königsspringer am Kräftigsten entgegen, da auch er zu gleicher Zeit die beiden vorher erwähnten Puncte bedroht. In der Praxis sieht man aber unter ziemlich fertigen Spielern, denen die Theorie fremd ist, den Zug:

2) . . . . . d7 — d5,

indem sie dahin streben, die Dame und den Damenlaufer sobald als möglich frei zu machen.

Weiß kann darauf entweder den Bauer e 5 mit seinem Springer nehmen, oder den feindlichen Damenbauer mit seinem Königsbauer schlagen. Letzterer Zug ist der theoretisch-richtige, allein wir nehmen an, Weiß mache den andern nicht unbedingt falschen Zug:

3) S f3 nimmt e5,

um darauf dem Leser eine interessante, früher von uns selbst practisch gespielte Partie vorzuführen. Es folgt zunächst:

3) . . . . . d5 — e4 :.

Wir bezeichnen mit dem Kolon am Ende des Zuges das Schlagen einer Figur; der letzte Zug besagt also, der Damenbauer nimmt den weißen Königsbauer.

4) L f1 — c4 D d8 — g5

5) S e5 — f7 :.

Statt dessen könnte auch der Laufer den Bauer f7 schlagen und zugleich Schach bieten. Durch den Springer bezweckt aber Weiß einen größeren Vortheil zu erringen, indem er zu gleicher Zeit Dame und Thurm angreift.

5) . . . . . D g5 — g2:

6) D d1 — h5 D g2 — h1: und †

7) K e1 — e2 D h1 — c1.

Dieß ist der Fehler von Schwarz, indem er jetzt seine Dame zu weit aus dem Spiele entfernt. Weiß opfert nach den Zügen:

8) S f7 — d6†† K e8 — d7
9) D h5 — f7† K d7 — d6:
durch
10) S b1 — c3
auch noch ſeinen andern Thurm, den die Dame, um ſich zu retten, mit
10) . . . . D c1 — a1:
fortnimmt. Hierauf erfolgt:
11) S c3 — e4† K d6 — e5
und Weiß ſetzt in drei Zügen matt. Der Spieler möge dieſe drei Züge ſelbſt aufſuchen. Zur Vergleichung wollen wir ſie hier angeben. Es ſind die Züge:
12) d2 — d4† K e5 — e4:
(wenn der König den Bauer d4 nimmt, ſagt die Dame ſogleich auf d5 Matt);
13) D f7 — f3† K e4 — d4:
14) D f3 — d5† und ‡.

§. 73.

Ein anderer Fehler des Spielers iſt derjenige, wenn er ſeinem Gegner die Bildung eines Centrums, d. h., die Stellung der beiden mittlern Bauern auf der Mitte des Bretes dauernd geſtattet. Man eröffne die Partie mit

1) e2 — e4 1) e7 — e5
2) L f1 — c4 2) L f8 — c5
3) c2 — c3.

Das ist der Zug, mit welchem, wie schon im §. 68 gezeigt ist, die Bildung eines Centrums angestrebt wird. Die Verhinderung durch 3) S b8 — c6 wäre jetzt fehlerhaft, wegen der Fortsetzung 4) d2 — d4 e5 — d4: 5) L c4 bis f7 † K e8 — f7: 6) d1 — h5 † g7 — g6; 7) D h5 — c5 u. s. w., wodurch dem Schwarzen die Rochade verdorben und der König entblößt wird. Schwarz zieht deßhalb besser:

3)	. . . .	S g8 — f6	
4)	d2 — d4	4)	e5 — d4:
5)	c3 — d4:	5)	L c5 — b6.

Besser wäre es jetzt, mit dem Laufer durch 5) L c5 — b4 † zu sagen und dann auf 6) L c1 — d2 L b4 — d2: †; 7) S b1 — d2: den Damenbauer d7 — d5 zu spielen, um dadurch das Centrum zu zerreißen oder zu sprengen. Wir wollen nun aber nach jenem Fehler von Schwarz, den Laufer zurückzuziehen, dem Spieler zeigen, wie nun Weiß seinerseits das starke Centrum zu benutzen habe. Es folgt, um zunächst den Bauer e4 gegen den feindlichen Königsspringer zu sichern:

6) S b1 — c3,

worauf Schwarz rochiren könnte:

6)	. . . . .	0 — 0	
7)	S g1 — e2	7)	c7 — c6.

Damit droht Schwarz im nächsten Zuge d7 bis d5 zu spielen und das Centrum zu sprengen. Stärker war es aber, jetzt sofort mit dem Springer den Bauer e4 zu nehmen; also 7) S f6 bis e4 : zu ziehen. Nahm hierauf der Springer den Springer 8) S c3 — e4 :, so geschah 8) d7 — d5 und Schwarz eroberte entweder Laufer c4 oder Springer e4. Man nennt solche Stellungen, in welcher ein feindlicher Bauer zu gleicher Zeit zwei Officiere angreift, eine Gabelstellung, weil hier der Bauer, wie eine zweispitzige Gabel, nach zwei schräg auseinander gehenden Richtungen, seinen Angriff richten kann. Auf solche Weise hätte vorher Schwarz das starke Centrum sprengen müssen, was ihm jetzt nur schwerlich noch gelingen wird. Denn Weiß zieht jetzt wohlbedacht seinen Laufer:

8) L c4 — d3

zurück, um, im Falle d7 — d5 erfolgt, nicht zum Tausche gezwungen zu sein.

8)	. . . . .	d7 — d5	
9)	e4 — e5	9) S f6 — e8	ℓ
10)	L c1 — e3	10) f7 — f6	
11)	D d1 — d2.		

Es wäre nicht gut, jetzt f6 zu nehmen. Man würde dadurch nicht nur das Centrum entblößen, sondern auch ein Tempo verlieren, indem der Bauer e5, welcher schon zwei Züge ge-

than hat, gegen einen andern Bauer f6, welcher erſt einen Zug gemacht hat, getauſcht wurde. Es iſt daher auch gewöhnlich beſſer, die Mittelbauern nicht ohne erhebliche Veranlaſſung, welche freilich hier vorlag, über ihre vierten Felder hinauszurücken.

11) . . . . . f6 — e5:

12) d4 — e5 12) L c8 — f6: e

13) S e2 — f4.

Die Laufer ſind diejenigen Steine, welche das Vordringen der Bauern am Wirkſamſten hindern können; Weiß ſucht ſie daher zu tauſchen.

13) . . . . . D d8 — e7

14) L e3 — b6: 14) a7 — b6:

Die Verdoppelung des Bauern iſt nicht ſchädlich, da er in Verbindung mit den andern bleibt. Uebrigens iſt es vortheilhaft, die Linien der Thürme zu öffnen, und man nimmt deßhalb auch häufig, wenn der Laufer der Dame auf dem dritten Felde des Königs dem feindlichen Angriffslaufer zum Tauſch entgegengeſetzt und dort geſchlagen iſt, mit dem Lauferbauer wieder, obgleich man dadurch den Königsbauer verdoppelt. Bei der Rochade findet dann nämlich der Thurm eine offene Linie, nämlich auf der f-Reihe.

15) 0 — 0 15) S b8 — d7

Durch das Zeichen 0 — 0 drücken wir, wie im

§. 50 erklärt iſt, die Rochade aus; hier alſo die Stellung des Königs auf g1 und des Königsthurmes auf f1.

16) S f4 — e6: 16) D e7 — e6:
17) f2 — f4 17) S e8 — c7
18) T a1 — e1 18) g7 — g6
19) h2 — h3.

Dadurch ſoll das Vorrücken des Bauern, welches der letzte Zug der Schwarzen hindern wollte, dennoch möglich gemacht werden.

19) . . . . . d5 — d4.

Nach dieſem Zuge kann zwar der Springer c3 vordringen; doch ſoll dadurch dem Springer c7 der Weg nach e3 eröffnet werden.

20) S c3 — e4 20) h7 — h6
21) b2 — b3 21) b6 — b5
22) g2 — g4 22) S c7 — d5
23) S e4 — g3 23) S d5 — e3.

Ein Springer, der gedeckt im feindlichen Spiele ſteht, iſt ſehr ſtark. Hier ſchneidet er ſogar die Deckung dem Bauer e5 ab, weßhalb ſich Weiß veranlaßt ſieht, ſogar den Thurm e1 hinzugeben, um nur freiere Bewegung zu erlangen.

24) T e1 — e3: 24) d4 — e3:
25) D d2 — e3: 25) T a8 — a2:
26) T f1 — e1 26) D e6 — b3
27) D e3 — e4: 27) D b3 — e6
28) f4 — f5 28) g6 — f5:

29)	g4 — f5:	29) D e6 — d5
30) D	e4 — d5: u. †	30) c6 — d5 :
31) L	d3 — b5:	31) S d7 — b6
32)	f5 — f6	32) T a2 — b2
33) L	d3 — f5	33) K g8 — f7
34) L	b5 — d3.	

Es ist hier zu merken, daß, wenn sich der Laufer auf einem schwarzen Felde befände, der feindliche König sich mit Vortheil zwischen die beiden Bauern stellen könnte, welche jetzt die Stärke des weißen Spieles ausmachen. Es war mithin sehr richtig gespielt, diese Bauern nicht auf Felder von der Farbe des Laufers zu passiren. Umgekehrt würde man die Bauern mit dem Laufer auf dieselbe Farbe zur wechselseitigen Unterstützung stellen, wenn man sich in der Vertheidigung befände.

34)	. . . . .	S b6 — c4
35) S	g3 — h5	35) T f8 — g8 †

36) K g1 — h1 und gewinnt wegen der vorrückenden Bauern, was auch immer Schwarz jetzt versuchen mag.

Ein allgemeiner Rückblick auf den Gang der Partie lehrt, daß Schwarz dieselbe Anzahl von Bauern auf der Damenseite vereinigt hatte, mit welcher Weiß gegen die Seite des Königs vorrückte. Der Unterschied beider Spiele liegt aber darin, daß die schwarzen Bauern nicht so

wirksam von den Officieren unterstützt werden konnten und deßhalb nutzlos blieben.

§. 74.

Ein Hauptfehler gegen die ungesäumte Entwickelung der Figuren ist es ferner, wenn man sich auf übereilte Angriffe von einzelnen Figuren gegen gewisse Puncte des Gegners einläßt und vielleicht ein Paar Bauern zu gewinnen trachtet, statt zunächst durch consequentes Herausbringen der Steine sein Spiel sicher und gut zu ordnen. Wir wollen hierzu gleich das Beispiel von einer practischen Partie geben. Man setze die Figuren wieder in ihrer ursprünglichen Aufstellung auf das Bret und beginne zu ziehen:

1) e2 — e4 1) e7 — e5
2) S g1 — f3 2) S b8 — c6.

Diesen Springerzug von Schwarz zur Deckung des Königsbauers ist nach §. 72 als der beste in diesem Anfange zu empfehlen. Weiß setzt seinen Angriff gegen den Punct e5 sogleich consequent fort durch

3) d2 — d4,

indem er mit diesem Bauer im nächsten Zuge durch d4 — e5: den Königsbauer dennoch fortzunehmen trachtet. Schwarz sucht dem zu-

vorzukommen, indem er ohne Weiteres seinerseits den Bauer d4 durch e5 fortschlägt, also:

3) . . . . . e5 — d4 :
4) L f1 — c4.

Weiß nimmt den Bauer auf d4 mit seinem Springer (durch S f3 — d4 :) nicht gleich wieder, indem er es, was man keineswegs tadeln kann, vorzieht, zunächst seine Figuren in's Spiel zu bringen, und indem er sich damit begnügt, durch das Opfer des Damenbauers zunächst beiden Laufern den Ausgang frei gemacht zu haben. Auch hat nun der Königsbauer e4 die Freiheit, unter Umständen weiter vorzurücken und damit die Stellung des Gegners einzuschränken. Durch diese Vortheile findet Weiß das Opfer des Bauers d4 hinlänglich ersetzt. Schwarz aber würde nun am Besten seinerseits die Figuren in's Spiel bringen und am Besten jetzt vielleicht den Springer auf f6, oder den Königslaufer auf c5 ziehen. Statt dessen glaubt er aber jetzt einige Bauern erobern zu können und damit entscheidenden Vortheil zu erlangen. Er zieht nämlich:

4) . . . . . L f8 — b4 †
5) c2 — c3 5) d4 — c3 :
6) 0 — 0.

Weiß rochirt und achtet mit Recht nicht den

Verluſt ſeiner Bauern, indem er dafür lieber ſeine Figuren in Thätigkeit zu ſetzen bedacht iſt. Schwarz kann nun noch einen Bauer nehmen:

6) . . . . . c3 — b2 :,

worauf Weiß zunächſt mit

7) L c1 — b2

fortfahren muß. Schwarz aber hat nun den vom Laufer bedrohten Punct g7 zu ſchützen und zieht deßhalb:

7) . . . . . f7 — f6.

Vielleicht war es noch rathſamer, den Punct g7 durch den Rückzug des Laufers von b2 nach f8 ſicher zu ſtellen. Allein auch hier würde Weiß das beſſere Spiel erhalten haben. Denn er hat ja faſt ſämmtliche Officiere in Thätigkeit, während Schwarz durch unnütze Eroberung zweier Bauern viel Zeit verloren hat. Auf 7) L b4 — f8 könnte folgen: 8) e4 — e5 d7 — d6; 9) e5 — d6 : D d8 — d6 :; 10) D d1 — b3 L c8 — e6; 11) L c4 — e6 : f7 — e6 :; 12) T f1 — d1 D d6 — b4; 13) D b3 — e6 : D b4 — e7; 14) D e6 — h3 und Weiß ſteht auf Gewinn.

8) e4 — e5.

Hier könnte Weiß ſich verleiten laſſen und den Angriff durch den anſcheinend ſtarken Zug: 8) S f3 — g5 überſtürzen wollen. Schwarz würde

aber dann 8) S g8 — h6 antworten und bei 9) D d1 — h5 † K e8 — f8 gar nicht so übel stehen, da er immer noch seine beiden Bauern mehr hat.

8) . . . . . L b4 — e7
9) S f3 — h4 9) S g8 — h6.

Geschähe hier etwa von Schwarz 9) d7 — d5, so würde die Fortsetzung 10) D d1 — h5 † K e8 — d7; 11) D h5 — f7 den Weißen in Vortheil setzen.

Auf 9) f6 — e5: würde aber Weiß durch 10) D d1 — d5 S g8 — h6; 11) S h4 — f5 S c6 — b4; 12) S f5 — g7: K e8 — f8; 13) D d5 — e5: sich gut stellen.

10) D d1 — h5 † 10) K e8 — f8
11) S h4 — f5 11) S c6 — e5
12) L b2 — e5: 12) D d8 — e8.

Hier versucht Schwarz, mit seinen drei Bauern, den Verlust eines Officiers auszugleichen.

13) D h5 — e8:† 13) K f8 — e8:
14) S f5 — h6: 14) f6 — e5:
15) S h6 — f7 15) T h8 — f8
16) S f7 — e5: 16) L e7 — f6
17) T f1 — e1 17) K e8 — d8
18) S b1 — d2 18) d7 — d6
19) S e5 — f7 † und Weiß muß gewinnen.

Der Spieler versuche nun die Partie so gut als möglich für beide Parteien weiter zu führen, um zu prüfen, ob das angegebene Resultat sich schließlich dadurch herausstellt, daß der Weiße den Schwarzen matt zu setzen vermag. —

Dreizehntes Capitel.

Correcte Partieen.

§. 75.

In dem vorigen Capitel hat der Spieler einige der wichtigsten, wenn auch anscheinend geringeren Fehler kennen gelernt. Jetzt wollen wir ihm einige Partieen vortragen, welche möglichst correct von beiden Seiten gespielt sind und woran er guten Angriff und gediegene Vertheidigung genau zu lernen im Stande sein wird.

§. 76.

Wir eröffnen die nächste Partie nach

1) e2 — e4 e7 — e5

wieder zuerst mit dem Laufer:

2) L f1 — c4,

indem wir die Springeröffnung 2) S g1 — f3

uns für die folgende vorbehalten. Man hat bis jetzt oft gesehen, daß Schwarz den obigen Zug meistentheils gleichfalls nachzieht; es wäre aber auch möglich und kommt in der Praxis häufig vor, daß dagegen sofort der Königsspringer

2) . . . . . S g8 — f6

gezogen wird. Weiß kann hierauf zunächst seinen Königsbauer durch

3) d2 — d3

sicher stellen und beide Parteien entwickeln nun ihr Spiel consequent weiter durch die Züge:

3) . . . . . L f8 — c5
4) S g1 — f3 4) S b8 — c6
5) c2 — c3 5) L c5 — b6.

Dieser Laufer geht sogleich, um, wenn d3 nach d4 vorginge nicht zum Nehmen gezwungen zu sein.

6) 0 — 0 6) 0 — 0
7) L c1 — g5 7) d7 — d6.

Es ist nicht nur wichtig, sondern auch schwierig zu beurtheilen, ob die Sperrung des Königsspringers (welcher den Posten f6, ohne seine Dame dem Angriffe des Laufers Preis zu geben, nicht verlassen darf) später nachtheilig werden kann und ob man deßhalb durch Vorrücken des Thurmbauers h7 — h6 die Sperrung aufheben müßte. Auch frägt sich deßhalb, ob nicht schon Schwarz vorher statt der Rochade

durch h7 — h6 der Sperrung vorbeugen mußte. Die Züge h2 — h3 und h7 — h6 beſchränken zwar Springer und Laufer, müſſen dann aber während der erſten Entwickelungsperiode geſchehen. Dabei kann ſich, zumal wenn die ſo zurückgehaltenen Stücke andere beſſere Plätze finden, eine nicht wieder auszugleichende Verſäumniß herausſtellen. Auch bei'm weiteren Verlaufe der Partie iſt der vorgerückte Eckbauer nicht unbedingt vortheilhaft. Er verſchafft zwar dem rochirthabenden Könige (auf h2 oder h7) einen Ausweg und geſtattet ſelbſt dem letzten Thurme, unbeſorgt die letzte Reihe zu verlaſſen, giebt aber auch, wenn der f-Bauer vorgerückt wird, den feindlichen Officieren mehr Gelegenheit, ſich auf g3 und g6 zu nähern, als wenn die Bauern geſchloſſen geblieben wären. Unter ſolchen Verhältniſſen läßt ſich eigentlich eine allgemeine Regel nicht ausſprechen und man hat für die beſondern Fälle in der Praxis nach dem eigenthümlichen Stande der jedesmaligen Partie zu entſcheiden.

8)	b2 — b4	8) L	c8 — e6
9) S	b1 — d2	9)	h7 — h6
10) L	g5 — h4	10) K	g8 — h7

Es iſt nicht gleichgültig, ob der König nach h8 oder h7 geht, doch ſteht er wohl meiſtentheils in der Ecke ſicherer.

11) a2 — a4 11) a7 — a6.

Das Terrain, welches die auf dem Damenflügel vorrückenden Bauern gewinnen, gewährt wenig Vortheil, da der feindliche Königslaufer, welcher dadurch bedroht wird, hauptsächlich wegen seiner Richtung gegen f2 wichtig ist und diese auch von b6 oder a7 aus beibehält. Man muß ihn jedoch sicher stellen und a7 — a5 oder a7 bis a6 ziehen. Das letztere pflegt man dann zu wählen, wenn man zugleich das Vordringen des h-Bauern gegen den Springer c6 verhüten will

12) K g1 — h1 12) T f8 — g8

13) D d1 — c2 13) g7 — g5.

Das Aufziehen der Bauern, welche den König decken, ist nur zu empfehlen, wenn man den Angriff mit Nachdruck verfolgen kann. Aus diesem Grunde geschah die Verbreitung durch K g8 — h7 und T f8 — g8.

14) L h4 — g3 14) h6 — h5

15) h2 — h3.

Besser wäre es hier sogleich den Bauer zwei Schritte zu ziehen, also 15) h2 — h4. Wenigstens wird dadurch die Stellung sicherer befestigt sein.

15) . . . . . h5 — h4

16) L g3 — h2 16) S f6 — h5

17) d3 — d4 17) g5 — g4

18) L c4 — e6:	18)	f7 — e6 :
19) h3 — g4:	19) T	g8 — g4 :
20) d4 — e5:	20)	d6 — e5 :.

In der Vorausſicht, daß durch Operationen in der Mitte nichts zu erreichen wäre, hat jede Partei ihr Spiel auf ihrem Flügel entwickelt:

21) S d2 — c4	21) S h5 — g3 †
22) f2 — g3:	22) h4 — g3 :
23) T a1 — d1	23) D d8 — e7
24) b4 — b5	24) T g4 — h4
25) S c4 — b6:	25) T h4 — h2 †
26) K h1 — g1	26) D e7 — c5 †
27) T f1 — f2	27) c7 — b6 :
28) S f3 — h2:	28) a6 — b5 :
29) a4 — b5:	29) T a8 — f8
30) S h2 — f3	30) S c6 — a5
31) D c2 — e2	31) S a5 — c4
32) S f3 — g5†	32) K h7 — g6
33) S g5 — f3	33) T f8 — f4
34) T d1 — d3.	

Statt deſſen könnte Weiß mit der Dame e2 den Springer auf c4 nehmen, allein die Folge wäre: 34) g3 — f2: und †; 35) K g1 — h1 D c5 — c4 :; 36) S f3 — e5 : und † K g6 — f6; 37) S e5 — c4: f2 — f1 wird Dame und gewinnt.

34)	g3 — f2: u. †
35) D e2 — f2: u. †	35) D c5 — f2: u. †

36) K g1 — f2: 36) T f4 — e4:
37) T d3 — d7 37) T e4 — f4
38) T d7 — c7 und wir glauben, daß in dieſem Falle Schwarz, obgleich er einen Bauer mehr hat, die Partie nicht gewinnen kann, ſondern daß ſie remis werden dürfte.

§. 77.

Die hier folgende Partie wurde im Jahre 1843 zwiſchen den Schachgeſellſchaften zu Paris und London durch Correſpondenz geſpielt. Paris führte die weißen Steine und gewann ſchließlich durch vortheilhafte Verwendung eines ſtarken Centrums. Man ziehe:

1) e2 — e4 1) e7 — e5
2) S g1 — f3 2) S b8 — c6
3) L f1 — c4 3) L f8 — c5.

Weiß ſowohl wie Schwarz entwickeln ungeſäumt ihre Streitkräfte. Hierauf geht Weiß an die Bildung eines Centrums.

4) c2 — c3 4) d7 — d6
5) d2 — d4 5) e5 — d4:
6) c3 — d4: 6) L c5 — b6.

Statt deſſen könnte der Laufer auf b4 Schach ſagen, wie wir in einer andern Partie in §. 73 angerathen haben. Hier iſt aber der Anfang etwas anders und das Schachgeben wäre hier nicht gut, da ruhig der Springer von b1 auf

c3 ſich zwiſchenſetzte und der Weiße dann mit Leichtigkeit ſeine ſtarken Mittelbauern verbunden erhalten könnte.

7) h2 — h3.

Beſſer wäre vielleicht, hier ſofort S b1—c3 zu ziehen. Weiß fürchtet jedoch, aber ohne Grund, der ſchwarze Laufer könnte ſich mit Vortheil auf g4 feſtſetzen und den Springer f3, dieſe Stütze des Bauers d4 und des Centrums überhaupt bedrohen. Das würde aber wegen 8) L c4 — b5 nicht viel geholfen haben, weil hierdurch der gefährliche ſchwarze Damenſpringer, der Hauptgegner des weißen Königsſpringers, ebenfalls bedroht würde. In der wirklichen Partie geſchah nun:

7)		S g8 — f6	
8) S b1 — c3		8) 0 — 0	
9) 0 — 0		9) T f8 — e8.	

Hier war es beſſer für Schwarz, durch 9) S f6 bis e4:; 10) S c3 — e4: d6 — d5; 11) L c4 — d5: D d8 — d5: die gefahrdrohende weiße Mitte aufzulöſen.

10) a2 — a3 10) h7 — h6.

Jetzt wäre es zu ſpät, das eben beſchriebene Manöver durch Sprengung der Mitte durch S f6 — e4: noch ausführen zu wollen. Es wäre darauf gefolgt: 11) S c3 — e4: T e8 bis c4:; 12) L c4 — f7: und †, wodurch

Weiß einen Thurm gegen einen leichten Officier gewinnt. Auch wäre statt 11) T e8 — e4: der Zug d6 — d5 wegen S f3 — g5 und D d1 — h5 noch verderblicher gewesen, indem der schwarze König diesem Angriffe kaum zu widerstehen vermöchte.

11) T f1 — e1 11) a7 — a6.

Das Spiel der Schwarzen ist ungemein beschränkt; ihr Plan, freie Bewegung zu gewinnen, geht deßhalb dahin, den Bauer f7 vorzurücken, um ihn gegen den Königsbauer e4 abzutauschen.

12) b2 — b4 12) T e8 — e7

13) T a1 — a2 13) L b6 — a7.

Der Laufer soll conservirt werden, da er, nachdem der Springer von f6 weggezogen ist, um den Bauer f7 frei zu machen durch den dann möglichen Springerzug der Weißen S c3 — d5 zum Abtausch gezwungen werden könnte.

14) T a2 — e2 14) S f6 — h7.

Man sieht, daß Weiß auf die allein richtige Weise hier seine Mittelbauern benutzt, indem er das Vorrücken derselben nicht übereilt, sondern seine Officiere so ordnet, daß der Angriff nachher mit mehr Streitkräften unternommen werden kann. Es sind nun vorzüglich die Thürme, welche er zur Unterstützung herbeiholt und, um ihre Kraft zu erhöhen, verdoppelt. Sie erweisen

sich auf offenen Linien als besonders wirksam und vermögen so dem weiteren Vordringen der Bauern den geeigneten Nachdruck zu geben.

Die Stellung der Schwarzen dagegen ist sehr gedrückt und ihr Plan, den Bauer f7 vorzubringen, um sich von dem Alp der feindlichen Mittelbauern frei zu machen, erscheint unausführbar. Deßhalb ist vielleicht auch der Springerzug nach h7, welcher dem f-Bauer den Weg bahnen sollte, unnütz gewesen. In vielen Partieen ist jene Bewegung des Springers aber oft rathsam, weil man gar häufig dadurch Gelegenheit findet, den Bauer f2 (oder f1) vorzurücken, wgs man dann nie versäumen soll. Zwar könnte der Springer auch in die Mitte des Randes gehen; doch gewährt das selten einen sichern Standpunct für diese Figur; am Besten noch ist es häufig, ihn von f6 nach e8, oder von f3 nach e1 zu ziehen, um den Königslauferbauer f2 oder f7 dann vorschieben zu können. In der vorliegenden wirklich gespielten Partie geschah aber weiter:

15)	S c3 — d5	15)	T e7 — e8
16)	S d5 — f4	16)	S h7 — f8
17)	D d1 — b3	17)	S f8 — e6
18)	S f4 — e6:	18)	f7 — e6:
19)	L c1 — b2.		

Dieser Laufer ist nicht allein zur Deckung des

Punctes d4, ſondern auch für den Angriff gegen den feindlichen König wichtig. Beſonders läſtig für den Gegner pflegt auch, wie hier, die Richtung beider Laufer auf die Rochadeflügel zu wirken.

19)		S c6 — b8
20)	a3 — a4	20) L c8 — d7
21) D b3 — c2		21) T e8 — e7
22) L c4 — a2.		

Man beachte hier wohl, daß die Laufer aus der Ferne ebenſo wirkſam ſind, als auf Puncten, welche im Bereiche der Angriffe des Gegners liegen. Deßhalb iſt es nicht ſelten vortheilhaft, die Laufer aus ſo weiter Ferne als möglich auf den Gegner wirken zu laſſen. Werden ſie daher in der Nähe des Feindes angegriffen, ſo möge man ſie getroſt ſo weit als möglich ſicher zurückführen.

22)		S b8 — c6
23) L b2 — c3		23) T e7 — f7
24)	d4 — d5	24) T f7 — f3
25)	d5 — e6:.	

Nachtheilig wäre es hier: 25) g2 — f3: nehmen zu wollen, denn es könnte folgen: 26) e4 — d5: D d8 — g5†; 27) K g1 — h1 S c6 — b4; 28) L c3 — b4: D g5 — h4; 29) T e2 — e7 L d7 — h3: oder 25) g2 — f3: e6 — d5:; 26) L a2 — d5†

K g8 — h8; 27) f3 — f4 D d8 — h4 und in beiden Fällen konnte Schwarz ein immerwährendes Schach erzwingen und dadurch die Partie nach §. 55 noch zum remis bringen.

25) . . . . . D d8 — h4
26) e6 — d7: u.† 26) K g8 — h8
27) L a2 — e6 27) D h4 — g3.

Die letzten Angriffe der Schwarzen beruhen darauf, daß Weiß seinen Thurmbauer h2 — h3 gezogen hatte. Sie sind nun zwar jetzt ohne Erfolg, aber man ersieht doch hieraus die Möglichkeit, daß das Vorrücken der Eckbauern im Laufe der Partie bisweilen bedenkliche Folgen haben kann.

28) L c3 — a1 28) T a8 — f8
29) L e6 — f5 29) L a7 — b6.

Der Zug des Springers: 29) S c6 — b4 statt dessen würde nichts helfen, wegen folgender Fortsetzung: 30) D c2—d2 T f3—f2:; 31) T e2 — f2: D g3 — f2: und †; 32) D d2 — f2: L a7 — f2: und †; 33) K g1 — f2: S b4 — c2; 34) T e1 — c1, worauf Weiß gewinnen muß.

30) D c2 — d2 30) T f3 — f4
31) T e1 — c1 31) D g3 — g5
32) K g1 — h2 32) T f4 — f2
33) D d2 — g5: 33) h6 — g5:
34) T e2 — f2: 34) L b6 — f2:

35) b4 — b5 35) a6 — b5:
36) a4 — b5: 36) S c6 — d8
37) T c1 — c7: 37) K h8 — g8
38) L f5 — c6 38) L f2 — b6
39) T c7 — c8 39) S d8 — e6
40) L g6 — e8 40) S e6 — d8
41) L a1 — b2 und Weiß muß hierauf unter allen Umständen die Partie gewinnen.

§. 78.

Das gründliche Studium der in vorigen beiden Paragraphen mitgetheilten und ausführlich erörterten Partieen wird bei redlichem Streben, alle dort gegebenen Winke und Regeln in seiner Praxis gewissenhaft anzuwenden, dem Spieler baldigst eine größere Fertigkeit leicht und sicher beizubringen. Wir knüpfen nun zum Schlusse des ersten Theiles an die practischen Uebungen noch einige allgemeinere Vorschriften an, welche sich auf das äußere Spiel beziehen und vorzüglich den Zweck haben, gewissen Irrthümern entgegenzuarbeiten, die sich zwar bei vielen nicht theoretisch gebildeten, aber doch practisch ziemlich geübten Spielern vorfinden, die aber niemals einem fertigen Spieler, welcher diesen Namen mit Recht verdient, ziemen.

Vierzehntes Capitel.

Praktische Vorschriften.

§. 79.

Als Hauptvorschrift können wir dem Spieler das Princip nicht genug an's Herz legen, daß er, soviel als möglich, das Zurücknehmen von Zügen zu vermeiden suche. Man spiele lieber etwas langsamer und besinne sich, sobald man einen Zug thun will, noch einmal, ob man keinen noch bessern aufzufinden im Stande ist. Ueberhaupt gewöhne man sich, soviel als sich thun läßt und dem Character entspricht, an ein ruhiges und gesetztes Spiel und vermeide es, falls man wenig aufgelegt ist, lieber ganz eine Partie anzufangen. Unruhige, zappelige Bewegungen während des Spieles lasse man nie aufkommen. So vermeide man es vorzüglich, mit der Hand über das Bret hinzufahren und auf bestimmte

Felder hinzudeuten. Wenn der Gegner ſich längere Zeit beſinnt, ſo zeige man ſich nicht ungeduldig und betrachte es mit Recht als eine Art Auszeichnung, daß der Gegner der Stellung ſo andauernde Aufmerkſamkeit zu widmen ſich genöthigt ſieht.

§. 80.

Man gewöhne ſich ferner nicht an eine beſtimmte Farbe, ſondern ſpiele abwechſelnd mit Weiß und Schwarz. Zwar iſt in dieſem Buche bei den theoretiſchen Erörterungen der Spieler immer an die weiße Farbe gewieſen; doch verſuche man jedesmal, nachdem man eines der vorgeführten Spiele für Weiß geführt hat, denſelben Angriff für Schwarz ebenfalls durchzuſpielen, indem man Schwarz als anziehende Partie annimmt.

In einer Sitzung ſpiele man nie zu viel Partieen, drei, vier Partieen, höchſtens, mögen genügend ſein. Hat man verloren, dann mache man ſich hinterher kein Kopfzerbrechen, ſondern warte ruhig auf die Gelegenheit, die Scharte auswetzen zu können.

§. 81.

Man hüte ſich ferner, für gewiſſe Spiele und Breter allzu große Vorliebe zu gewinnen. Im

Allgemeinen aber ist es rathsam, Figuren von mittlerer Größe und ein möglichst großes Bret zu haben. — Auch in der Partie selbst vermeide man, gewisse Figuren besonders gern zu führen, wie die Springer im Gegensatze zu den Laufern. Jede Figur hat ihre eigenthümlichen Zwecke, und jede zur rechten Zeit und in ihrer eigenthümlichen Art angewandt, bedingt die Harmonie im Spielen und sichert die Aussicht auf den Sieg. Daher tausche man nicht etwa ohne jeden Grund die eigenen Laufer gegen die feindlichen Springer ab, sobald man etwa diese mehr liebt als jene. Wird man vom Gegner heftig angegriffen, dann ist es freilich gut, ohne Nachtheil so viel als möglich Figuren abzutauschen, weil man dadurch natürlich die Angriffsmittel des Feindes schwächt. Hat man materiellen Vortheil, also z. B., einen Bauer oder einen Officier mehr, dann ist es ebenfalls meist gut, die Partie durch Abtausch zum Ende zu führen, damit schließlich das materielle Uebergewicht entscheidend wirken könne.

§. 82.

Es giebt endlich eine Anzahl von Irrthümern, welche sich selbst zuweilen bei ziemlich geübten Spielern finden und von deren Annahme,

da sie von sämmtlichen Meistern und größeren Schachgesellschaften verworfen werden, ausdrücklich abgerathen werden muß:

a) Man eröffne die Partie stets nur mit einem Zuge; es ist ein Irrthum, gleich im Anzuge zwei Züge auf einmal thun zu wollen; nichts berechtigt dazu.

b) Manche Spieler warnen die feindliche Dame, bei Bedrohung derselben, meist durch den Ruf gardez; das ist gänzlich nutzlos, denn, wenn unter stärkern Spielern nicht selten derjenige, welcher sich aus Versehen nur einen Bauer schlagen läßt, deßhalb die Partie verlieren muß, warum soll derjenige besser sein, welcher nicht einmal seine Aufmerksamkeit auf einen so wichtigen Stein, wie die Dame ist, wendet. Bei'm Könige hat der Warnungsruf einen andern Grund, da der König überhaupt en prise stehen bleiben darf.

c) Manche Spieler glauben, daß ein König, welchem Schach gesagt ist, nicht mehr rochiren darf, wenn er auch das Schach durch Zwischensetzen oder durch Wegnahme der angreifenden Figur, also ohne den König zu ziehen, abgewehrt hat. Das ist ein Irrthum, indem der König, solange er und der Thurm noch nicht gezogen haben, das Privileg der Rochade behält,

ſolange nur die übrigen in §. 52 aufgezeichneten Bedingungen erfüllt werden.

d) Einige haben den Satz aufgebracht, der König dürfe nicht völlig aller ſeiner Steine entblößt werden; man müßte ihm wenigſtens einen Stein noch laſſen. Sie ſagen, der ganz entblößte König, roi dépouillé, dürfe nicht matt gemacht werden, ſondern die Partie wäre als remis abzuſchließen. Ein höchſt lächerlicher Wahn! Denn der Geiſt des Spieles verlangt allein das Matt als abſolutes Ende der Partie und nur ſolche Stellungen, in denen das Matt nicht erreicht werden kann, ſind Remis-Spiele. Der blanke König, roi dépouillé, kann aber ſelbſt ziehen, ſeine Partei kann alſo immer noch den Anforderungen des Zuges genügen und muß ſich, falls die andere Partei genügende Mittel und Kräfte dazu hat, die Mattſetzung ruhig gefallen laſſen. Gewöhnlich werden nur ganz ſchwache Spieler ſich auf den falſchen Satz von roi dépouillé berufen, wenn ſie auf keine Weiſe mehr dem Matt zu entgehen vermögen.

e) Manche Spieler ſcheuen den Abtauſch der Damen in hohem Grade und tauſchen nicht, ſelbſt, wenn ſie zuweilen die Partie dadurch zu gewinnen vermöchten. Sobald es aber vortheilhaft iſt, die Damen abzutauſchen und ſollte

dabei nur ein Bauer, oder ſelbſt nur ein Vortheil in freierer oder beſſerer Stellung gewonnen werden, wird kein Meiſter und kein wirklich guter Spieler zögern, die Damen zu ſchlagen. Zu behaupten, daß ohne die Damen kein intereſſantes Spiel möglich ſei, klingt faſt ebenſo lächerlich, als wenn man glauben wollte, ohne große Trommel wäre keine ſchöne Muſik möglich. Aber nicht nur die Damen, ſondern auch alle andern Figuren ſoll man ſich nicht ſcheuen, abzutauſchen, ſobald natürlich dabei irgend welcher Vortheil, oder irgend ein vernünftiger Zweck zu Grunde liegt.

§. 83.

Endlich über gewiſſe ſociale Schicklichkeitsregeln wollen wir hier nicht weiter uns ausſprechen. Daß man ſeinem Gegner gewiſſe geſellſchaftliche Artigkeitsrückſichten ſchuldet, leuchtet von ſelbſt ein. So vermeide man es namentlich, während des Spielens beſonders mit den Umſtehenden zu viel zu ſchwatzen, den Gegner etwa, wenn man raucht, durch den Dampf allzuſehr zu beläſtigen, zu häufig von der Partie aufzuſtehen und dergleichen mehr. Hierher gehören auch Galanterieregeln, wie folgende: Spielt

man mit einer Dame, ſo ſoll man ihr die ſchwarzen Steine überlaſſen, damit durch den Contraſt der Farbe die Weiße ihrer Hände gehoben werde. Spielt man wirklich bedeutend ſchwächer als ſein Gegner, ſo ſoll man dieſem das Anerbieten einer paſſenden Vorgabe nicht abſchlagen u. ſ. w. —

Zweiter Theil.

Theoretisch-practische Anweisung.

Fünfzehntes Capitel.

Cartische Grundsätze.

§. 84.

Wir haben schon in früheren Capiteln gesehen, daß die eigentliche Theorie des Schachspieles in drei Theile zerfällt, deren einer die Eröffnung, der andere die Mitte, der dritte und letzte endlich das Ende der Partie behandelt. Da es die Mitte der Partie vorzugsweise mit allgemeinen Regeln über den Angriff und Verwendung der einzelnen Figuren zu thun hat, so gehen wir in diesem Capitel zunächst auf solche Grundsätze näher ein, indem wir die speciellen

Verhältniſſe des Anfanges und Endes in zwei beſonderen, darauf folgenden Capiteln behandeln wollen. —

§. 85.

Als Hauptregel muß zunächſt daran feſtgehalten werden, daß, wenn es irgend möglich iſt, der Spieler den Angriff dauernd ſich erhalte. Nur wer angreift, leitet das Spiel, er iſt Herr der Partie. Dabei kann es wohl vorkommen, daß man inzwiſchen einige nothwendige Vorbereitungszüge zur eigenen Deckung thun muß; im Ganzen und Großen muß aber der Angriff immer erſtrebt werden.

§. 86.

Der Angriff bekommt eine beſtimmte Richtung, ſobald der feindliche König rochirt hat. Nicht ſelten iſt es dann gut, mit ſeinen eigenen Bauern gegen die Rochadeſeite vorzugehen und ſie zweckmäßig durch dahinter, oder zur Seite geſtellte Officiere zu unterſtützen. Auch iſt es vortheilhaft, beide Laufer auf der entgegengeſetzten Seite der feindlichen Rochade zu placiren und ſie aus der Ferne gegen die Stellung des feindlichen Königs wirken zu laſſen.

Die näheren Beſtimmungen hierüber haben wir bereits bei früheren practiſchen Spielverſu-

chen anzudeuten Gelegenheit gehabt. Was aber den Angriff im Beſonderen betrifft, ſo iſt derſelbe meiſt von der eigenthümlichen Natur der einzelnen Figuren abhängig, über deren richtige Verwendung wir nun dem Spieler nähere Belehrung in Folgendem geben wollen.

§. 88.

Man merke zunächſt folgende Regeln in Bezug auf den König:

a) Im Anfange des Spieles, und namentlich ſolange noch Königin und beide feindliche Laufer im Spiele ſind, halte man den König möglichſt gedeckt und laſſe ihn nicht im Spiele mitwirken; gegen Ende der Partie aber, ſobald Dame und der eine Laufer getauſcht ſind, iſt es gut, auch den König mit in's Spiel zu bringen.

b) Namentlich im Endſpiele, wenn bereits die meiſten Figuren getauſcht ſind, iſt der König einer der wirkſamſten Steine, auf deſſen guter Führung die Entſcheidung der Partie beruht.

c) Wird dem Könige Schach geboten und will man das Schach decken, ſo bediene man ſich wo möglich Figuren von derſelben Art, als die, welche das Schach geboten hat. Man ſetze daher dem Thurme den Thurm, dem Laufer den

Laufer entgegen; denn man kann dann, was ſonſt nicht möglich iſt, nach Belieben, den drohenden Stein nehmen.

d) Man vermeide ſo viel, als möglich, König und Dame auf eine Linie zu ſtellen, da nicht ſelten Thurm oder Laufer beide bedrohen können.

e) Auch vermeide man ſorgfältig jedes Abzugs- oder Doppelſchach, weil durch die, das Doppelſchach aufdeckende Figur leicht eine ungedeckte des Gegners bedroht werden könnte.

f) Die Rochade ſuche man endlich ſobald als möglich auszuführen; man betrachte ſie jedoch nicht als bloßen Ausfüllungszug in Ermangelung eines beſſeren, ſondern verbinde damit den Zweck, entweder den Thurm in's Spiel zu bringen. oder mit einem Zuge dem Angriffe mehrer feindlichen Officiere zu entgehen.

§. 89.

Ueber die Dame haben wir bereits im Laufe practiſcher Partieen verſchiedene Bemerkungen zu machen Gelegenheit gefunden:

a) Wir können auch hier nur, als auf eine Hauptregel, wiederholt darauf aufmerkſam machen, daß man ſie nicht zu früh in's Spiel bringe, und daß man ſie namentlich in der Ausſicht, einen kleinen Vortheil zu erringen, nicht zu

weit von ihrer eigenen Partie entferne. Denn nicht selten dient eine ungedeckte Figur als Lockspeise für die Dame, und der Gegner erlangt, durch die Entfernung der Dame von ihrem Spiele, dann nicht selten einen übermächtigen Angriff.

b) Bei einem gebotenen Umtausche der Dame gegen geringere Officiere muß auf die Stellung des Spieles *nach* dem Tausche besondere Rücksicht genommen werden. Steht das eigene Spiel völlig gedeckt, der König in Sicherheit, und haben namentlich die Thürme eine schön günstigere oder eine solche Stellung, daß sie sich leicht entwickeln können, so ist der Umtausch der Dame gegen drei leichte Officiere vortheilhaft, da man mit den leichten Officieren die feindliche Dame sehr belästigen und namentlich bestimmte Puncte wegen mangelnder Deckung wird erzwingen können. Bei unentwickeltem und nicht festem Spiele hüte man sich aber vor dem Tausche, da die feindliche Dame in der Regel noch etwas erobern wird.

§. 90.

Ueber die Thürme merke man folgende Bestimmungen:

a) Die Thürme sind dazu da, um sich der offenen Linie zu bemächtigen. Man stelle sie

daher auf offene Linien, wo ſie durch die Bauern nicht mehr aufgehalten werden. Hat man aber mehre verbundene Bauern, ſo ſtehen ſie am Beſten hinter dieſen.

b) Die Thürme eignen ſich nämlich am Beſten dazu, die in die Dame gehenden Bauern zu unterſtützen, weßhalb man bei ſtarken Bauern am Beſten die Dame und die Laufer tauſcht und dann mit den Bauern vorrückt.

c) Hat man mit ſeinen Thürmen offene Linie beſetzt, und ſtellt der Gegner Thürme darauf entgegen zum Tauſche, ſo ſpiele man ſo, daß der feindliche Thurm nach vollzogenem Tauſche nicht im Beſitze der offenen Linie bleibt. Iſt des Gegners Thurm alſo von ſeinem andern Thurme gedeckt, ſo wird man ſelbſt nicht nehmen, ſondern nehmen laſſen und mit dem andern Thurme, welcher wieder nimmt, die offne Linie wieder beſetzen; iſt des Gegners Thurm aber von einer andern Figur gedeckt, ſo wird man häufig mit Vortheil ſelbſt nehmen, und wenn jener wieder genommen hat, die offene Linie durch den andern Thurm behaupten.

§. 91.

Ueber den Laufer merke man:

a) Im Anfange des Spieles iſt der Königslaufer oft wichtiger, als der Damenlaufer, da

er die Felder von der Farbe beſtreicht, auf welcher der feindliche König vor oder nach der Rochade ſteht. Man vermeide daher eines Theils den Abtauſch des eigenen Königsbauers gegen den feindlichen Damenbauer und ſuche dagegen, wo es ohne Nachtheil geht, den Tauſch des eigenen Damenlaufers gegen den feindlichen Königslaufer herbeizuführen.

b) Die Laufer ſtehen bei der Eröffnung ſehr gut auf der der Rochade des feindlichen Königs entgegengeſetzten Seite, da ſie ſo denſelben ſehr wirkſam bedrohen.

c) Beide Laufer (ſowie überhaupt leichte Officiere derſelben Gattung) ſind gewöhnlich ſtärker als Laufer und Springer, worauf man bei vorkommendem Tauſche wohl zu ſehen hat.

d) Wenn man an Bauern ſchwächer iſt, ſo ſuche man einen Laufer von verſchiedener Farbe als der des Gegners zu erhalten, wodurch das Spiel oft, trotz der Bauernüberlegenheit, auf der einen Seite remis wird.

e) Man tauſche nicht ohne beſondern Zweck die leichten Officiere gegenſeitig ab: Zwei Laufer am Ende der Partie ſind gewöhnlich ſtärker, als zwei Springer, während dagegen ein Springer am Ende der Partie beſſer als ein Laufer iſt, weil er Felder von verſchiedener Farbe beſtreicht.

§. 92.

Ueber die Springer haben folgende Regeln Geltung:

a) Der Springer eignet sich besser zum Angriff, als zur Vertheidigung, indem er einmal angreift, ohne sich selbst en prise zu stellen, so daß sein Angriff durch nichts aufgehalten werden kann, und er namentlich bei verwickelten Positionen sich am Leichtesten einen Weg in's feindliche Spiel bahnt.

b) Namentlich steht ein Springer, von einem Bauer gedeckt, im Lager des feindlichen Spieles (z. B., ein weißer Springer auf d6, ein weißer Bauer auf c5 oder e5) sehr gut, da man hierdurch den Gegner sehr belästigen und in die Enge treiben kann.

c) Was endlich in Bezug auf die leichten Officiere schon bei'm Laufer gesagt wurde, gilt somit auch für den Springer.

§. 93.

Ueber die Bauern merke man:

a) Im Anfange des Spieles sehe man dahin, sich in der Mitte Bauern zu erhalten und ersetze, wenn Königs- und Damenbauer von den feindlichen Lauferbauern angegriffen werden, dieselben durch die eigenen Lauferbauern; oder man ziehe, aber nur, wenn es nicht an-

ders und zwar ohne Nachtheil geht, die Mittelbauern vor den angreifenden feindlichen vorbei. Indeſſen thue man dieß Letztere, wie überall bei'm weiteren Vorrücken der Bauern, nur dann, wenn man dieſelben im Heerlager der Feinde auch zu erhalten vermag.

b) Ein ſolcher Bauer, der vor den feindlichen Nachbarbauern vorbeigezogen iſt (und deſſen feindlicher Gegenbauer von ſeiner urſprünglichen Linie entfernt iſt), heißt ein Freibauer, und muß man auf die Erhaltung ſolcher Bauern die größte Sorgfalt verwenden, da hiervon oft die Entſcheidung der Partie abhängt.

c) Doppelbauern ſind, wenn ſie vom Flügel nach dem Centrum zu ſchlagen, nicht ſo nachtheilig, wie man öfters erwähnt; allein Doppelbauern, wodurch ſich die Bauern von der Mitte entfernen, und namentlich Doppelbauern auf der Thurmlinie müſſen vermieden werden, da dieſe keine Unterſtützung von andern Bauern haben und leicht verloren gehen.

d) Es iſt nicht gut, außer in beſondern Fällen, wo es nothwendig wird, die Thurmbauern einen Schritt zu ziehen, da hierdurch oft die Flügel geſchwächt, der feindliche Spieler Angriffspuncte erhält, und man durch ſolches Ziehen oft Zeit verliert, die man beſſer zur ſchnellen Entwickelung der Hauptſteine anwenden könnte.

§. 94.

Vollständig klar werden dieſe Regeln freilich erſt in Begleitung von practiſchen Spielverſuchen. Ihre Zuſammenſtellung an gegenwärtiger, geeigneter Stelle kann aber dem fertigen Spieler, welcher ſie bereits einzeln bei ſeinen wirklich geſpielten Partieen kennen gelernt hat, nur lieb ſein, und wir enthalten uns daher bei unſerer kurzen Abhandlung umſomehr jeder nähern Ausführung.

Sechszehntes Capitel.

Die Eröffnung der Partie.

§. 95.

Unter den ersten Anzügen haben wir bis jetzt denjenigen vorzüglich kennen gelernt, in welchem beide Spieler zuerst ihren Königsbauer zwei Schritte ziehen. Dieser Anfang ist für die Theorie der wichtigste, denn er ist nicht nur von allen Schachschriftstellern am Reichhaltigsten bearbeitet worden, sondern er bietet auch in der That Gelegenheit zu allen im Schach nur denkbaren Angriffscombinationen. Man bezeichnet ihn gewöhnlich mit dem Ausdrucke die Königsbaueröffnung oder das début royal.

§. 96.

In der Königsbaueröffnung: 1) e2 — e4, e7 — e5 scheidet man nun zunächst zwei große Classen von Fortsetzungen für den Anziehenden.

Dieſer kann jetzt im zweiten Zuge entweder einen Officier oder einen Bauer bewegen. Unter erſteren haben wir beſonders die Bewegung der Königsfiguren bisher in's Auge gefaßt. Danach giebt es eine Springerpartie und eine Laufer-partie; erſtere wird durch den Zug 2) S g1— f3, letztere durch 2) L f1 — c4 bedingt. Von Bauerzügen kommen beſonders die beiden Nachbarbauern des Königsbauers, alſo dem Damenbauer 2) d2 — d4 und der Königslauferbauer 2) f2 — f4, in Betracht. Beide haben den Zweck, den feindlichen Königsbauer auf e5 direct anzugreifen. Letzterer könnte ſie zwar ſofort ſelbſt nehmen, allein in dieſem Falle wird der eigene Königsbauer e4 frei und kann nun ungehindert bei günſtiger Gelegenheit, um die feindliche Partie einzuengen und damit wo möglich den Vortheil der Stellung dem Anziehenden zu verſchaffen, vorrücken. Man nennt dieſe Züge, in denen der Weiße einen Bauer hingiebt, um wo möglich dafür einen Poſitionsvortheil zu erreichen, Gambitzüge und die daraus entſtehenden Spielarten Gambits. Das Wort Gambit kommt aber von dem italieniſchen gambetto, ſoviel als Bein, und dare il gambetto heißt ſo viel als das Bein ſtellen. Denn, wie der Ringer ſeinem Gegner ein Bein ſtellt und ſich dadurch zwar augenblicklich eine Blöße giebt, aber deſto

größeren Vortheil zu erringen hofft, so giebt sich auch der Schachspieler durch die Aufopferung eines Bauers momentan einen kleinen Nachtheil, rechnet aber darauf, ihn durch noch bedeutenderen Positionsvortheil wieder auszugleichen. Der Zug f2 — f4, welchen Bauer der schwarze Königsbauer, ohne wieder genommen zu werden, nehmen könnte, heißt aber im engern Sinne der Gambitzug. Die Spielart 1) e2 — e4 e7 — e5; 2) f2 — f4 nennt man das Gambit des Königs; den Anfang 1) e2 — e4 e7 — e5; 2) d2 — d4 dagegen das Mittelgambit, oder das Gambit des Centrums.

§. 97.

Die Springerpartie 1) e2 — e4 e7 — e5; 2) S g1 — f3 erheischt als nächsten besten Zug die Entgegnung 2) S b8 — c6. Man vergleiche darüber §. 72. Der analytische Grund kann erst im dritten Cursus näher ausgeführt werden. Für die Fortsetzung im dritten Zuge kennt nun die Theorie besonders drei Varietäten:

a) Das italienische Spiel, oder das ginoco piano, d. h., 1) e2 — e4 e7 — e5; 2) S g1 — f3 S b8 — c6; 3) L f1 — c4, unbedingt die normalste Variante in der Königs-

bauereröffnung, indem hier die beiden Königsfiguren in consequenter Weise entwickelt werden. Deßhalb betrachteten auch die berühmten italienischen Schachlehrer, wie Lolli, del Rio und vorzugsweise Ponziani diese Eröffnung als die Haupteröffnung des ganzen Spieles. Der Gegner antwortet jetzt zunächst am Besten mit der Entwickelung seiner Königsfiguren, unter welchen aber vorerst der Laufer durch 3) L f8 — c5 berücksichtigt wird. Denn sofort 3) S g8 — f6 zu ziehen, wäre nicht rathsam, weil Weiß dann sogleich zu dem Angriffe 4) S f3 — g5, welcher den feindlichen schwächsten Punct f7 bedroht, Gelegenheit hätte. Man nennt diese letztere Variante das Zweispringerspiel im Nachzuge, weil hier vom Nachziehenden unmittelbar beide Springer in's Treffen geführt werden. Jene andere bessere Antwort durch den Laufer 3) f8 bis c5 bedingt aber das eigentliche vollständige ginoco piano.

b) Das schottische Gambit, d. i., eine besondere Art des im vorigen Paragraphen erwähnten Mittelgambits: 1) e2 — e4 e7 — e5; 2) S b1 — c3 S b8 — c6; 3) d2 — d4.

c) Das Spiel des Ruy Lopez, eines spanischen Schachschriftstellers, welcher im Anfange des sechszehnten Jahrhunderts lebte. Es

besteht in dem Anfange: 1) e2—e4 e7—e5; 2) S g1 — f3 S b8 — c6; 3) L f1 — b5. Dieser Laufer bedroht auf b5 den feindlichen Damenspringer, welcher den Punct e5 deckt.

§. 98.

Die Lauferpartie besteht im Anfange:

1) e2 — e4 e7 — e5; 2) L f1 — c4 Der Nachziehende hat hierauf nur zwei gute Entgegnungen, indem er entweder selbst den Königslaufer 2) f8 — c5 zieht, oder indem er seinerseits zunächst den Königsspringer herausbringt 2) S g8 — f6. Für die Praxis ist diese letztere Vertheidigung bei Weitem vorzuziehen.

§. 99.

Das Königsgambit besteht in dem Anfange 1) e2—e4 e7—e5; 2) f2—f4 und theilt sich zunächst in angenommenes und abgelehntes Königsgambit. Ersteres wird dadurch bedingt, daß der Nachziehende den angebotenen Lauferbauer fortschlägt, also 2) e5 — f4: zieht; letzteres dadurch, daß Schwarz irgend einen andern beliebigen Zug wählt. In dem angenommenen Königsgambit unterscheidet man dann wieder Springergambit und Laufergambit, je nachdem jetzt Weiß im dritten Zuge seinen Springer oder Laufer herauszieht.

a) Das Springergambit besteht also in folgendem Anfange: 1) e2 — e4 e7 — e5; 2) f2 — f4 e5 — f4:; 3) S g1 — f3. Die correcte Vertheidigung des gewonnenen Bauers von Seiten des Schwarzen, indem er nämlich den auf f4 geschobenen Königsbauer zu erhalten sucht, bildet das Hauptprincip für sämmtliche Varianten der Theorie. Es giebt für Schwarz zunächst nur einen wichtigen Zug, nämlich 3) g7 — g5, wodurch er seinen Zweck, den Bauer f4 zu erhalten, durchzusetzen vermag. Darauf kann nun Weiß mit der Entwickelung des Königslaufers durch 4) f1 — c4 das Spiel fortsetzen; oder er kann auch sofort die feindliche Bauernkette durch den Zug 4) he — h4 zu sprengen suchen.

b) Das Laufergambit besteht in dem Anfange 1) e2—e4 e7 — e5; 2) f2 — f4 e5 — f4:; 3) L f1 — c4. Will hier der Nachziehende seinen Bauer mehr erhalten, so muß er zunächst, wie die Theorie zeigt, mit der Dame auf h4 Schach bieten, also 3) D d8 — h4 ziehen und dann, wenn inzwischen der feindliche König durch 4) K e1 — f1 ausgewichen ist, den Bauer g7 — g5 zum Schutze des Bauern f4 vorrücken. Weiß kann dann durch 5) S b1 — c3 das Spiel am Stärksten fortsetzen und wird in dieser Variante meistentheils

günſtigen Angriff und vortheilhafte Stellung bis zum Ende der Partie bewahren. Denn ſo ſchlecht auch der König auf f1 zu ſtehen ſcheint, ſo ſteht doch die feindliche Dame noch ungünſtiger. Sie kann leicht durch den Zug des Königsſpringers g1 — f3 angegriffen und ſpäter noch von andern Officieren des Weißen heftig verfolgt werden. Im Allgemeinen hält die Theorie daher das Laufergambit für ſtärker als das Springergambit; doch iſt für die Praxis auch letzteres in den meiſten Fällen mit Erfolg anwendbar.

§. 100.

Das Mittelgambit 1) e2 — f4 e7 — e5; 2) d2 — d4 hat für die Praxis mannichfache Vortheile, indem hier die Damenfiguren ſchnell freien Ausgang finden. Im Allgemeinen iſt es aber beſſer, den Mittelgambitzug d2 — d4 erſt, nachdem der Königsſpringer auf f3 gezogen iſt, zu wagen.

Siebenzehntes Capitel.

Das Ende der Partie.

§. 101.

Im neunten Capitel haben wir bereits ausführliche Erklärungen über den Charakter des Endes von Partieen, oder der Endspiele kennen gelernt. Darnach sind zunächst die wichtigsten Endspiele diejenigen, in welchen auf der einen Seite der König allein, auf der andern der König mit einer oder einigen Figuren vorkommt. Die bekanntesten Spiele dieser Art sind:

1) König und Dame gegen den einzelnen König;
2) König und Thurm gegen den einzelnen König;
3) König und beide Laufer gegen den einzelnen König, endlich
4) König mit einem Laufer und einem Springer gegen den einzelnen König.

§. 102.

Wie der einzelne König durch König und Dame des Gegners matt zu bringen sei, haben wir bereits im ersten Cursus genügend kennen gelernt. Etwas schwieriger, obgleich an und für sich ziemlich leicht, ist schon das Matt von König und Thurm gegen den einzelnen König. Es ist auf jedem Standfelde möglich und zwar in einer solchen Stellung, daß beide Könige einander gegenüberstehen, der Thurm aber auf der Randlinie Schachmatt bietet. Man denke sich, z. B., den weißen König auf e6 und den schwarzen auf e8, so giebt der weiße Thurm auf c8 dem schwarzen Könige Schachmatt.

Wir wollen nun zunächst in einem Beispiele zeigen, wie der einzelne König von jeder beliebigen Stellung aus an den Rand getrieben wird, und sodann das Matt auf einem bestimmten Felde erzwingen. Man stelle den weißen König auf sein Standfeld e1, den weißen Thurm auf a1, den schwarzen König aber in die Mitte des Bretes auf e5. Die Aufgabe sei, den schwarzen König auf seinem Standfelde e8 matt zu setzen. Es geschehen folgende Züge:

1) T a1 — a4	1) K e5 — d5
2) K e1 — d2	2) K d5 — c5
3) K d2 — c3	3) K c5 — b5

4) T a4 — a1	4) K b5 — c5
5) T a1 — a5†	5) K c5 — b6
6) K c3 — b4	6) K b6 — c6
7) K b4 — c4	7) K c6 — b6
8) T a5 — a1	8) K b6 — c6
9) T a1 — a6†	9) K c6 — d7
10) K c4 — c5	10) K d7 — e7
11) T a6 — d6	11) K e7 — f7
12) K c5 — d5	12) K f7 — e7
13) K d5 — e5	13) K e7 — f7
14) K e5 — f5	14) K f7 — e7
15) T d6 — d1	15) K e7 — f7
16) T d1 — d7†	16) K f7 — g8
17) K f5 — g6	17) K g8 — h8
18) T d7 — h7†	18) K h8 — g8
19) T h7 — h2	19) K g8 — f8
20) K g6 — f6	20) K f8 — g8
21) T h2 — h1	21) K g8 — f8
22) T h1 — g1	22) K f8 — e8
23) K f6 — e6	23) K e8 — d8
24) T g1 — c1	24) K d8 — e8

25) T c1 — c8† und ‡.

Ging aber im 23. Zuge der König nach f8, so ging der Thurm von g1 ruhig ein Feld auf g2, um dadurch abzuwarten, daß der König auf e8 zurückgeht und sodann von g2 — e8 Schach und Matt zu sagen.

§. 103.

Die beiden Laufer vermögen mit Hülfe ihres Königs den feindlichen einzelnen König auf jedem Eckfelde und dem daneben befindlichen Randfelde matt zu machen. Man merke als Princip, die Laufer neben einander zu ſtellen, um ſomit dem Könige Reihen von Feldern abzuſchneiden. Man denke ſich den ſchwarzen König in der Mitte des Bretes auf dem Felde d 5, den weißen aber auf f 7 und die beiden Laufer auf d 8 und h 7. Es geſchehen folgende Züge:

1)	L d8 — f6	1)	K d5 — d6
2)	L h7 — e4	2)	K d6 — d7
3)	L f6 — e5	3)	K d7 — c8
4)	L f7 — e6, nicht e7, da dieſes patt machen würde;		
4)	. . . . .		K e8 — d8
5)	L e4 — b7	5)	K d8 — e8
6)	L e5 — c7	6)	K e8 — f8
7)	K e6 — f6	7)	K f8 — g8,

ginge der König nach c8, ſo folgte L b7 — c6†,

8)	L c7 — f4	8)	K g8 — f8
9)	L b7 — c6	9)	K f8 — g8
10)	K f6 — g6	10)	K g8 — f8
11)	L f4 — d6†	11)	K f8 — g8
12)	L c6 — d5†	12)	K g8 — h8
13)	L d6 — e5 † und ‡.		

§. 104.

Das schwierigste Matt von den oben erwähnten ist das von Laufer und Springer gegen den einzelnen König. Es kommt darauf an, den König nach der Ecke hinzubringen, welche von der Farbe des Laufers ist, denn nur dort ist das Matt möglich. Auch vermeide man zu häufig Schach zu geben, denn es ist wirksamer, lieber dem Könige die Felder abzuschneiden, auf welche er zu gehen denkt. Der Springer muß diejenigen Felder angreifen, welche von der entgegengesetzten Farbe des Laufers, diesem also unzugänglich sind. Doch bewege man den Springer möglichst selten, denn seine Manöver erfordern mehr Zeit, als die des Laufers und dieser kann außerdem seine Stellung verändern und doch in derselben Stellung wirksam bleiben. Nicht selten vermag er auf diese Art ein Tempo zu gewinnen. Man denke sich nun den weißen König auf f6, den schwarzen aber am Rande auf h7, also möglichst weit von der weißen Ecke entfernt, den weißen Laufer auf c g und den weißen Springer auf e5. Es geschehen folgende Züge:

1) S e5 — f7	1) K h7 — g8
2) L c6 — e4	2) K g8 — f8

3) L e4 — h7 3) K f8 — e8
4) S f7 — e5 4) K e8 — d8,

oder, wie Veränderung ausführt, K f8,

5) K f6 — c6.

Dieß iſt der beſte Zug, man könnte jedoch auch L h7 — e4 thun.

5) . . . . . K d8 — c7
6) S e5 — d7 6) K c7 — c6
7) L h7 — d3 7) K c6 — c7
8) L d3 — e4 8) K c7 — d8
9) K e6 — d6 9) K d8 — e8,

geht der König nach c8, ſo folgen im Weſentlichen dieſelben Züge von Weiß nur in anderer Ordnung, man würde mit S d7 — c5 anfangen.

10) L e4 — g6† 10) K e8 — d8
11) L g6 — f7 11) K d8 — e8
12) S d7 — e5 12) K e8 — d8
13) S e5 — b7† 13) K d8 — c8
14) K d6 — c6 14) K c8 — b8
15) K c6 — b6 15) K b8 — c8
16) L f7 — e6† 16) K c8 — b8
17) S b7 — c5 17) K b8 — a8
18) L e6 — d7 18) K a8 — b8

u. ſ. w.

Veränderung.

4) . . . . . K e8 — f8
5) S e5 — d7† 5) K f8 — e8
6) K f6 — e6 6) K e8 — d8
7) K e6 — d6 und gewinnt, wie oben gezeigt ist.

Dritter Theil.

Geschichtliches und Literarisches.

Achtzehntes Capitel.

Geschichtliche und literarische Notizen.

§. 105.

Ueber den Ursprung des Schachspieles hat man mannichfach gestritten, indem man es verschiedenen Völkern, was seine Erfindung anbetrifft, zugeschrieben hat. Gewiß ist nur, daß zu uns das Spiel früh aus dem Oriente gekommen ist, daß es durch die heimkehrenden Kreuzfahrer allgemeiner verbreitet wurde und mit der Aufnahme der Buchdruckerkunst seine jetzige Gestalt erhalten hat. In Spanien

entſtanden die erſten Druckwerke practiſcher Spiele, darauf folgte Italien; nur von hier aus verbreitete ſich das Studium des Spieles über Frankreich, England, Deutſchland und zuletzt auch über Rußland. Ja man kann ſogar die Epochen der Literatur nach dieſen Nationen von einander ſcheiden. Die erſten Anfänge von Aufzeichnungen einzelner Spiele finden wir in Spanien. In Italien und Frankreich bildete ſich faſt zu gleicher Zeit, im Laufe des vorigen Jahrhunderts, eine Art ſyſtematiſcher Behandlung des Spieles aus, welche aber auf einſeitige Principien baſirt wurde. Man faßte eine beſtimmte Eröffnung als Normalpartie auf, indem die italieniſchen Autoren von dem Princip der freien Entwickelung der Figuren ausgingen, während die franzöſiſche Schule, durch den berühmten Meiſter Philidor vertreten, die Bauern als Seele des Spieles anſah und ihr ungehindertes Vorrücken, d. h., unter Schutz der dahintergeſtellten Officiere zum Hauptzwecke des Spieles machten. Erſt in neuerer Zeit wurden durch die engliſche Schule unter Anleitung des berühmten Meiſters Levis beide Principien vermittelt, indem man ſämmtliche Eröffnungen ihrem wahren Character gemäß entwickelte und dadurch zu Anfang der dreißiger

Jahre dieſes Jahrhunderts neues Intereſſe zu gründlichen Forſchungen anregte.

§. 106.

In neueſter Zeit hat die Forſchung ſogar einen mehr wiſſenſchaftlichen Charakter angenommen, indem beſonders die Gründung periodiſcher Schachzeitſchriften den wirkſamſten Einfluß auf Spieler jeder Stärke und jeden Standes ausgeübt hat und täglich immer mehr daran gewinnt. Die Zahl der berühmten Meiſter iſt fortwährend im Wachſen begriffen und Schachgeſellſchaften haben ſich jetzt faſt in allen größeren Städten aufgethan. Unter letzteren ſind die berühmteſten in Berlin, Leipzig, Wien, Breslau u. a. m. Vor Allen hat ſich Berlin durch eine große Zahl rühmlich bekannter Meiſter ausgezeichnet. Wir erinnern hier nur an die Namen eines v. Bilguer nnd v. d. Laſa, Meiſter, denen wir unſer werthvollſtes Schachwerk verdanken. Es iſt dieß das Handbuch des Schachſpieles, welches bereits im Jahre 1852 eine neue Auflage erlebt hat. Eine beſondere Anregung hat der Schachwelt in den letzten Jahren das große Schachturnier zu London (1851) gegeben. Ein deutſcher Meiſter, Anderſſen aus Breslau, erkämpfte dort den Sieg und zeigte, daß

die deutsche Nation auch auf diesem Gebiete den andern voranzugehen berufen scheint.

§. 107.

Was endlich die jetzt lebenden stärksten Spieler anbetrifft, so kann man wohl mit Recht von ihnen sagen, daß sie den weltberühmten Meistern vergangener Zeiten, d. h., einem Philidor und Labourdonnais, einem Deschapelles und Mac Donnel an Stärke und Talent keineswegs nachstehen. Wir wollen von den deutschen Meistern der Gegenwart besonders die Namen eines v. d. Lasa, Anderssen, Mayet und Falkbeer noch einmal ausdrücklich hervorheben. Sehr starke Meister hat auch Rußland, besonders die Herren v. Petroff und v. Jänisch; ersterer als ausgezeichneter Practiker, letzterer als berühmter Schriftsteller. Unter den englischen Meistern gelten als besonders stark: die Herren Staunton, Wywill, Kennedy, der bekannte Schriftsteller Walker und Buckle. Frankreich, das in den letzten Jahrzehnten die meisten und stärksten Spieler hatte, dürfte in der Gegenwart schwerlich einen besonders hervorragenden Namen besitzen; gleichwohl müssen wir als besonders stark die Herren Laroche, des Guis und

Chamouille hervorheben. Wenn wir hier nur die ausgezeichnetsten und bekanntesten Namen nannten, so dürfen wir dabei doch nicht verhehlen, daß die Zahl starker und guter Spieler, ja tüchtiger Meister in jedem Lande, wo das Schach gepflegt wird, jetzt eine vielleicht nicht geahnte Größe erreicht.

Dritter Cursus.

Von der Meisterschaft.

Neunzehntes Capitel.

Vorerörterungen.

---

§. 108.

Die Grenzen dieses Buches, sowie der Zweck desselben, als Compendium für die Praxis, gestatten natürlich selbstverständlich in diesem Cursus nur eine Anleitung zur Erreichung der höchsten, im Schachspiele denkbaren Stufe. Alles, was ein Meister, als solcher, im wahren Sinne des Wortes kennen und wissen muß, kann kaum in einem Handbuche, geschweige denn in einer so kleinen Anleitung, wie die vorlie-

gende, gegeben werden. Allein dem Spieler ein näheres Verständniß von dem einen Meister zierenden Wissen und Können zu eröffnen, sowie ihm den Weg zur Möglichkeit, es selbst zu werden, anzubahnen, das soll in dem engen Raume dieses dritten Cursus versucht werden.

§. 109.

Wir theilen die Lehren dieses Cursus zunächst in drei Theile, von denen es der erste mit der Theorie, der zweite mit der Praxis zu thun hat, während der dritte gewisse Schachkunststücke behandelt, welche zwar zum einfachen und reinen Schachspiele nicht unbedingt gehören, die aber doch jeder Meister, als solcher, kennen muß. —

§. 110.

Der erste Theil von der Theorie des Schachspieles hat es mit drei einzelnen Abschnitten zu thun, von denen der erste tactische Grundsätze enthalten wird, während die beiden andern Eröffnungen und Endspiele betreffen. Der zweite Theil, von der Praxis des Spieles, wird in drei Capiteln die Gesetze für das practische Spiel,

die Geſchichte der Praxis und einige wirklich geſpielte Partieen enthalten. Der dritte und letzte Theil endlich hat es mit künſtlichen Endſpielen, mit künſtlichen Spielbedingungen, mit dem Vorgebeſpiel und einigen andern künſtlichen Abarten vom eigentlichen Schachſpiel zu thun.

Erſter Theil.

Theorie der Spiele.

Zwanzigſtes Capitel.

Tactik.

---

§. 111.

Die gewöhnlichen Grundſätze der Tactik, welche ſich auf die Natur der Figuren und ihren eigenthümlichen Charakter bei Angriffen beziehen, haben wir bereits im fünfzehnten Capitel ausführlich vorgetragen. Jetzt wollen wir dem Leſer noch einige nähere Geſichtspuncte für den Angriff in der Mitte der Partie mittheilen. Man hat zunächſt ſchon in den früheren Capiteln erkannt, daß es in manchen Partieen darauf ankommt, Bauern in der Mitte des Bretes

verbunden zu erhalten. Das ist der Typus, welchen die französische Schule, nach Philidor, für den empfehlenswerthesten hält. Das Gegentheil findet Statt in den sogenannten offenen Spielen, deren Hauptzweck in schnellen und kräftigen Angriffsoperationen der Officiere besteht. Nun muß zwar der Charakter jeder einzelnen Eröffnung entscheiden, zu welchem besonderen Angriffssysteme der Spieler übergehen will, allein, es bleibt doch wünschenswerth, beide Angriffsarten so viel als möglich zu vermitteln; das geschieht, indem man zwar ein Centrum erstrebt, nicht aber in seiner Erhaltung allein den Zweck des Spieles sieht, sondern es, je nach Umständen, in die Angriffsoperationen der Officiere verflicht. Vorrücken des Mittelbauern zur rechten Zeit und Beschränkung der Bewegungen des Gegners wird dann hierdurch nicht selten zur passenden Basis von Officierangriffen dienen können.

§. 112.

Die Officierangriffe haben, je nach der eigenthümlichen Natur des Officiers, einen besondern Charakter. Der Königslaufer ist gewöhnlich, vermöge seiner Richtung auf den Königslauferbauer, die Stütze der Angriffe. Gewöhnlich wird sich ihm der feindliche Damenlaufer entgegen-

ſtellen, den man nicht ſelten mit Vortheil abzutauſchen vermag, um dann auf den geſchwächten Punct e6 oder e3 einen nachdrücklichen Angriff einzuleiten.

Der ächte Lauferangriff beſteht aber in dem Zuſammenwirken beider Laufer auf eine Richtung, beſonders auf den Rochadeflügel. Ein paſſendes Beiſpiel dazu wird man im fünfundzwanzigſten Capitel, in einer Partie zwiſchen Staunton und Horrwitz finden.

§. 113.

Die Springerangriffe ſind zwar kunſtvoller als die der Laufer, allein ſie erfordern eine größere Annäherung des Springers. In letzterer Beziehung iſt es beſonders wichtig, einem Springer durch einen vorgeſchobenen Bauer einen Stützpunct zu geben, ſo daß ſich daran die größern Figuren in ihren Operationen anknüpfen können. Haben einmal ſo die Springer Eingang in's feindliche Lager gefunden, ſo wird man ſie ſelten wieder los. Ein Meiſter weiß dergleichen durch das Bauernſpiel ſchon lange vorher anzubahnen, indem er den Gegner zur Auflockerung ſeiner Bauern zwingt, zwiſchen welche dann ein Springer eingekeilt wird.

§. 114.

Die eigenthümlichen Angriffsarten der andern Figuren haben eine einfachere Natur, da sie, wie bei den Thürmen, zwar gewichtvoll, aber ungedeckt kommen und bei den Bauern von der Theorie der Anfangsspiele in hohem Grade abhängig sind. Wir verweisen daher in Bezug hierauf auf die betreffenden, früher gegebenen Erörterungen.

Einundzwanzigstes Capitel.

Die Eröffnung der Partie.

§. 115.

Als correcte oder normale Eröffnung des Anziehenden ist unstreitig die Eröffnung des Königsbauers zwei Schritte 1) e2 — e4, welche zu gleicher Zeit den Hauptfiguren den freiesten Ausgang gewährt und dem Königslaufer den Angriff auf den schwächsten Punct des Feindes anbahnt, zu betrachten. Diesem letzteren Angriffe auf die wirksamste Weise zu begegnen, zieht der Nachziehende als Anzug den Königsbauer nur einen Schritt, also 1) e7 — e6. Denn hierdurch unterbricht er die Angriffslinie des feindlichen Laufers von c4 nach f7 Die Eröffnung 1) e2 — e4 e7 — e6 gilt demnach als die normale Eröffnung des Spieles. Die correcteste Fortsetzung derselben, welche zunächst in den Zügen 2) d2 — d4 d7 — d5; 3) e4 — d5: e5 — d6: besteht, führt zur

Normalpartie hinüber, in welcher nun auf beiden Seiten eine gleiche correcte Entwickelung der Figuren durch 4) g1 — f3 g8 — f6; 5) f1 — d3 f8 — d6; 6) c1 — e3 c8 — e6; 7) 0 — 0 0 — 0 u. ſ. w. Statt findet. Jede unregelmäßige Abweichung von einer Partie rächt ſich hier durch ſchleunige Erlangung eines ſtarken Angriffs von Seite der andern. Wollte z. B., im dritten Zuge der Anziehende mit ſeinem Königsbauer nach e5 vorgehen, alſo nicht den feindlichen Damenbauer ſchlagen, ſo würde durch die Fortſetzung 3) c7 — c5; 4) c2 — c3 S b8 — c6; 5) f2 — f4 D b8 — b6; 6) S g1 — f3 L c8 — d7; 7) L f1 — e2 S g8 — h6 die Stellung der Weißen vollſtändig gelähmt werden, indem nun auf 8) 0 — 0 folgen würde 8) c5 — d4:; 9) c3 — d4 S c6 — d4; 10) f3 — d4 S h6 — f5 zum Vortheil der Schwarzen.

§. 116.

Die Königsbauer-Eröffnung 1) e2 — e4 e7 — e5 iſt für den Nachziehenden zwar nicht ſo günſtig, wie der vorher erwähnte normale Anfang, giebt aber trotzdem ein, namentlich für die Praxis ſehr lebendiges und ſtets zu empfehlendes Spiel. Die berühmteſten Angriffsarten dieſes Anfangs haben wir bereits im

§. 96 angegeben. Hier müssen wir noch einmal speciell auf die beiden stärksten Varianten, nämlich das Springerspiel und das Königsgambit, zurückkommen. Wir gehen zunächst auf die erstere Spielart ein und lassen demzufolge:

1) e2 — e4 1) e7 — e5
2) S g1 — f3 2) S b8 — c6

ziehen. Nicht selten sieht man statt dessen den Zug 2) d7 — d6, wodurch der Königsbauer zwar sicher geschützt wird, der Königslaufer f8 aber eingesperrt bleibt, so daß dieser den so wichtigen Platz c5 nicht beziehen kann. Weiß wird darauf am Besten mit L f1 — c4 fortfahren und wenigstens eine freiere, wie bequemere Stellung erlangen.

3) L f1 — c4 3) L f8 — c5

Durch 3) d2 — d4 entsteht das schottische Gambit, dessen beste Fortsetzung die Theorie in folgender Variante darstellt: 3) d2 — d4 e5 — d4:; 4) L f1 — c4 L f8 — c5; 5) c2 — c3 S g8 — f6 (nicht gut wäre hier d4 — c3: wegen L c4 — f7: und † nebst D d1 — d5 †); 6) e4 — e5 d7 — d5; 7) L c4 — b5 S f6 — e4; 8) c3 — d4: L c5 — b6; 9) L b5 — c6: und † b7 — c6:; 10) S b1 — c3 u. s. w. Das Spiel steht gleich; doch glauben wir, daß hier Schwarz früher oder später den Angriff an sich bringen wird.

4) 0 — 0.

Weiß entwickelt in strenger Consequenz sein Spiel, zuerst die Königsfiguren und die Rochade; erst dann die Damenfiguren. Schwarz kann aber jetzt ebenfalls sein Spiel durch Herausbringen des Königsspringers weiter entwickeln, oder wie schon die alten Italiener vorschreiben, den Zug 4) d7 — d6 thun. Im letzteren Falle vermag Weiß durch 5) c2 — c3 nebst d2 — d4 sich ein starkes Centrum zu verschaffen, dessen Benutzung wir schon im zweiten Cursus gründlich kennen gelernt haben. Wir betrachten hier den andern Zug:

4) . . . . . S g8 — f6

5) d2 — d4 5) e5 — d4:.

Hier könnte auch 5) S c6 — d4: oder 5) L c5 — d4: geschehen. Im ersteren Falle würde Weiß durch 6) S f3 — e5: eine gute Stellung erhalten, im andern würde bei 6) S f3 — d4: S c6 — d4:; 7) f2 — f4 S d4 — c6 (falls 7) d7 — d6, so 8) f4 — e5: d6 — e5: 9) L c1 — g5 und steht gut); nun 8) L c4 — f7:† erfolgen können, da bei 8) K e8 — f7: folgendes feine Spiel sich ergäbe: 9) f4 — e5: S c6 — e5:; 10) D d1 — d5† K f7 — e8; 11) D d5 — e5: und steht besser

6) e4 — e5 6) d7 — d5

Wollte der angegriffene Springer f6 etwa selbst ziehen und z. B., 6) f6 — e4 gehen, so könnte Weiß durch 7) L c4 — d5 sich unbedingt besser stellen.

7)	e5 — f6:	7) d5 — c4:
8)	T f1 — e1†	8) K e8 — f8
9)	f6 — g7:†	9) K f8 — g7:
10)	S f3 — e5	10) S c6 — e5
11)	T e1 — e5:	11) L c5 — e7:
12)	T e5 — e4	12) L c7 — c5
13)	S b1 — a3	13) L c8 — e6
14)	T e4 — g4†	14) L e6 — g4:†
15)	D d1 — g4:†	15) K g7 — f8
16)	L c1 — h6†	16) K f8 — e8

17) T a1 — e1 und der Anziehende steht besser.

§. 117.

In dem Königsgambit 1) e2 — e4 e7 — e5 2) f2 — f4 e5 — f4: haben wir zwei Hauptarten früher kennen gelernt. Das Laufergambit 3) L f1 — c4 bietet correctere Varianten, so unregelmäßig es auch aussieht nach 3) D d8 — h4† den König auf f1; 4) K e1 — f1 stellen zu müssen. Eine der correctesten und schönsten Varianten des Laufergambits ist die Spielart des russischen Meisters von

Petroff, welche in folgenden Zügen und Manövers besteht:

1)	e2 — e4	1) e7 — e5
2)	f2 — f4	2) e5 — f4:
3)	L f1 — c4	3) D d8 — h4†
4)	K e1 — f1	4) g7 — g5
5)	S b1 — c3	5) L f8 — g7
6)	d2 — d4	6) d7 — d6
7)	S g1 — f3	7) D h4 — h5
8)	h2 — h1	8) h7 — h6
9)	e4 — e5	9) d6 — e5:
10)	S e3 — d5	10) K e8 — d8 (um c7 zu sichern)
11)	d4 — e5:	11) L c8 — d7 (um dem drohenden aufgedeckten Schach zu entgehen)
12)	K f1 — g1	12) D h5 — g6
13)	h4 — g5:	13) h6 — g5:
14)	T h1 — h8:	14) L g7 — h8:.

Jetzt nimmt nun die geistreiche Petroff'sche Combination mit folgendem schönen Opfer ihren Anfang:

15)	S f3 — g5:	15) D g6 — g5:
16)	L c1 — f4:	16) D g5 — g6
17)	e5 — e6	17) f7 — e6:
18)	S d5 — c7:	18) e6 — e5
19)	S c7 — e6†	19) K d8 — e8
20)	D d1 — d6	20) L d7 — e6:
21)	L c4 — e6:	21) S b8 — c6

22) L f4 — g5	22) L h8 — f6
23) T a1 — f1	23) T a8 — d8
24) D d6 — c7	24) S c6 — e7
25) L g5 — f6:	25) S g8 — f6
26) D c7 — e5:	26) T d8 — d2
27) D e5 — b8†	27) T d2 — d8
28) D b8 — f4	28) S e7 — d5
29) D f4 — e5	29) D g6 — e4
30) L e6 — f7†	30) K e8 — d7.

Nähme Schwarz die Dame, so verlöre er die Dame, und zöge er den König nach f8, so würde er sogar beide Springer einbüßen.

31) D e5 — e4:	31) S f6 — e4:
32) L f7 — d5:	:

Damit erobert Weiß seine geopferte Figur zurück und behält zwei Bauern mehr, die ihm den Gewinn der Partie sichern müssen.

§. 118.

Für die Praxis ist häufig das Springergambit zu empfehlen; in vielen Varianten sichert es dem Anziehenden einen soliden Angriff. Nach den Zügen:

1) e2 — e4	1) e7 — e5
2) f2 — f4	2) e5 — f4:
3) S g1 — f3	3) g7 — g5

welche den correctesten Anfang dieser Eröffnung bedingen, steht es nun dem Weißen zunächst

frei, in doppelter Weiſe fortzufahren, je nachdem er die allgemeine Entwickelung der Partie durch 4) L f1 — c4 weiter anſtrebt, oder je nachdem er ſchon jetzt die ſich zu bilden drohende Kette der feindlichen Bauern zu durchbrechen ſucht.

A.

4) L f1 — c4 4) L f8 — g7

Der letzte Zug von Schwarz geſchieht nicht nur um den Springer von e5 abzuhalten, von wo aus er nur im Vereine mit dem Laufer c4 den ſchwachen Punct f7 kräftig bedrohen könnte, ſondern er deckt auch den Thurm, um falls nun h2 — h4 erfolgt, h7 — h6 dagegen ſpielen zu können, weil ſonſt bei h2—h4 h7—h6; h4 — g5: h6 — g5:; T h1 — h8: ungeſtraft geſchehen möchte.

5) 0 — 0 5) d7 — d6

6) d2 — d4 6) h7 — h6

7) c2 — c3.

Jetzt ſteht die weiße Partie ausgezeichnet entwickelt, doch auch Schwarz wird allmählig ſeine Steine in Thätigkeit ſetzen und dann ſchließlich ſeinen Bauer mehr zur Geltung bringen können. Es folgt weiter:

7) . . . . . S g8 — e7.

Statt deſſen wäre vielleicht 7) D d8—e7 noch beſſer:

8) g2 — g3 8) g5 — g4.

Nicht gut wäre hier 8) f4 — g3:, weil Weiß durch 9) S f3 — g5: sich später in Vortheil setzen könnte.

9) S f3 — h4 9) f4 — f3
10) S h4 — f3: 10) g4 — f3:
11) D d1 — f3: 11) 0 — 0
12) L c4 — f7:† 12) K g8 — h8
13) D f3 — h5 13) S e7 — g8 und

Schwarz möchte den Angriff der Weißen ertragen und schließlich vermöge seines materiellen Uebergewichtes günstiger stehen.

B.

4) h2 — h4 4) g5 — g4
5) S f3 — e5.

Statt dessen könnte der Springer auch nach g5 gehen, welche Variante nach dem berühmten Schachschriftsteller Allgaier, der sie besonders empfahl, den Namen Allgaier'sches Gambit trägt. Doch halten wir auch den Angriff des Springers auf e5 für stärker. Auch diese Variante wurde von einem neueren Meister, L. Kieseritzky († 1853 in Paris) als besonders stark empfohlen.

Als beste Vertheidigung rathen wir hier den folgenden Gegenangriff an:

5)		5) d7 — d6
6) S e5 — g4:		6) L f8 — e7
7) d2 — d4		7) L e7 — h4:†
8) S g4 — f2		8) L h4 — g3
9) S b1 — c3		9) S g8 — f6 und

Schwarz wird ein gutes Spiel haben, das ihm mehr Hoffnung auf Gewinn als dem Gegner verspricht. —

Zweiundzwanzigſtes Capitel.

Endſpiele.

§. 119.

Die Endſpiele der Partieen laſſen ſich, wie man aus dem erſten und zweiten Curſus leicht erſehen kann, in drei verſchiedene Claſſen bringen. Man hat entweder Endſpiele, in denen nur Figuren auf der einen oder anderen Seite übrig geblieben ſind, oder ſolche, in denen nur Bauern ſich finden, oder endlich gemiſchte.

§. 120.

Die Endſpiele, in denen auf der einen Seite nur Figuren vorkommen, haben wir im zweiten Curſus (vergl. Cap. 17) gründlich und ausführlich behandelt. Es bleiben daher an dieſer Claſſe nur noch die zu erörtern, welche, nachdem bereits ſämmtliche Bauern geſchlagen

sind, auf beiden Seiten noch Figuren darbieten. Die wichtigsten darunter sind solche, in denen die eine Partei die Dame, die andere entweder den Thurm oder ein Paar leichte Officiere hat. Es gelten hier folgende Grundsätze:

a) Die Dame gewinnt im Allgemeinen gegen den Thurm, ja selbst, wenn der Thurm noch von einem Bauer begleitet ist. Der letztere Fall ist der schwierigere und wir wollen ihn näher analysiren, indem wir hierbei das bereits in früheren Ausgaben dieses Buches gegebene Beispiel benutzen. Man stelle den weißen König auf f4, die Dame aber auf d3; ferner den König der Schwarzen auf e7; ihren Thurm auf e5, einen schwarzen Bauer endlich auf d6. Es geschehen die Züge: 1) D d3 — h7† K e7 — e6; 2) D b7 — g8† K e6 — e7; 3) D g8 — c8 T e5 — c5; 4) D c8 — b7† K e7 e6; 5) D b7 — g7 T c5 — e5; 6) D g7 — c7 T e5 — c5; 7) D c7 — d8 T c5 — e5; 8) D d8 — e8† K e6 — d5; 9) D e8 — c8 T e5 — h5; 10) D c8 — a8† K d5 — c4; 11) D a8 — a4† K c4 — c3; 12) D a4 — a3† K c3 c4; 13) D a3 — d6: T h5 — d5; 14) D d6 — c6† T d5—c5; 15) D c6—a4† K c4 — d3; 16) D a4 — a3† T c5 — c3; 17) D a3

— b4 K d3 — d2; 18) K f4 — e4 K d2 — c2; 19) K e4 — d4 K c2 — d2; 20) D b4 — c3: und † K d2 — e2; 21) D c3 — e3† K e2 — f1; 22) K d4 — e4 K f1 — g2; 23) K e4 — f4 K g2 — f1; 24) D e3 — d2 K f1 — g1; 25) K f4 — g3 K g1 — f1; 26) D d2 — f2† und Matt.

Man erſieht daraus im Allgemeinen, daß die Dame gegen Thurm und Bauer wohl zu gewinnen vermag; gewöhnlich iſt in einer ſolchen Stellung wie die vorliegende erforderlich, daß Weiß ſeinen König zunächſt hinter den Bauer bringe und dieſen doppelt angreife. Dazu iſt aber nothwendig, daß man den feindlichen König zwinge, vor den Bauer zu gehen, und ſodann muß der Thurm von der Reihe vertrieben werden, wo er dem König den Uebergang zu dem eben angedeuteten Zwecke ſperrt. — Dabei kann es indeſſen wohl vorkommen, daß die Partie remis bleibt, oder daß, namentlich wenn der Bauer unter Unterſtützung ſeines Königs ſchon ſehr weit vorgeſchritten iſt und bald in die Dame zu gehen vermag, ſogar wohl die Partei des Thurmes zuweilen Hoffnung auf Gewinn haben kann.

b) Die Dame gegen zwei leichte Officiere vermag in vielen Fällen wegen ihrer größeren

Beweglichkeit zu gewinnen; gegen einen leichten Officier ist natürlich der Sieg der Dame, wenn ihre Partei sonst keinen Fehler macht, gewiß. Auf der andern Seite giebt es manche Fälle, in denen zwei leichte Officiere gegen die Dame das Spiel remis halten können. Die geeignetste Stellung ist die, in welcher die leichten Officiere nebeneinander in der Nähe ihres Königs sich halten. — Daß endlich die Dame gegen Thurm und Läufer das Spiel, falls sonst kein Fehler vorfällt, nicht gewinnen kann, versteht sich von selbst.

c) Von anderen Spielendungen wollen wir noch folgende Fälle hervorheben. Remis-Spiele im Allgemeinen sind: einen Thurm gegen einen oder zwei leichte Officiere; und gewöhnlich auch ein Thurm gegen einen Thurm und Springer. Am meisten Schwierigkeit bietet das Endspiel von Thurm und Laufer gegen Thurm. In den meisten Fällen, und namentlich im practischen Spiele, wird es von der überlegenen Partei gewonnen werden. Es kommen hier oft sehr feine Züge und sehr subtile Combinationen in Anwendung. Das berühmteste Beispiel giebt die bekannte Stellung vom großen Meister Philidor: der weiße K auf e6, der schwarze auf e8, der weiße Thurm auf c1, der weiße Laufer auf e5, der schwarze Thurm endlich auf

d7. — Man ziehe: 1) T c1 — c8† T d7 — d8; 2) T c8 — c7 T d8 — d2; 3) T c7 — b7 T d2 — d1; 4) T b7 — g7 T d1 — f1; 5) L e5 — g3 K e8 — f8; 6) T g7 — g4 K f8 — e8; 7) T g4 — c4 T f1 — d1; 8) L g3 — h4 K e8 — f8; 9) L h4 — f6 T d1 — e1†; 10) L f6 — e5 K f8 — g8; 11) T c4 — h4 und gewinnt. Gab aber der ſchwarze Thurm nicht Schach, ſo folgte: 9)..... K f8 — g8; 10) T c4 — h4 T d1 — e1†; 11) L f6 — e5 und gewinnt ebenfalls. —

§. 121.

Bei den Endſpielen von Bauern gegen Bauern kommt es hauptſächlich auf die richtige Führung der Könige an. Namentlich iſt hierbei die ungeſäumt zu erlangende Entgegenſtellung oder Oppoſition der Könige, welche wir ſchon früher kennen gelernt haben, von großer Entſcheidung. Wer zuerſt, gewöhnlich aus Mangel an freien Zügen der Bauern, mit dem Könige zu ziehen und dadurch die Entgegenſtellung aufzugeben genöthigt iſt, räumt faſt immer dem Gegner ein freies Feld zum Vordringen ein. Unter anderen Fällen, in denen Bauern gegen Bauern direct gewinnen,

wollen wir nun folgendes Beiſpiel andeuten: Man ſtelle den weißen König auf f1, den ſchwarzen auf a6; drei weiße Bauern auf f4, g4, h4; endlich ſchwarze Bauern auf a7, f6, g6, h6. Es geſchehen die Züge: 1) g4 — g5 f6 — g5:; 2) h4 — h5 g6 — h5:; 3) f4 — f5 K a5 — b5; 4) f5 — f6 K b5 — b4; 5) f6 — f7 a7 — a5; 6) f7 — f8 wird Dame und muß gewinnen. Ging der König 4) K b5 — c6, ſo geſchah 5) f6 — f7 K c6 — d7; 6) f7 — f8 wird Dame und der ſchwarze König iſt um einen Zug zu ſpät gekommen. Gleich im erſten Zuge konnte Schwarz aber, ſtatt f6 — g5 zu nehmen, mit dem Bauer h6 ſchlagen, alſo ziehen: 1) g4 — g5 h6 — g5:. Es erfolgte dann aber ein ähnliches Spiel, nämlich: 2) f4 — f5 g6 — f4: und nun geht der Thurmbauer in die Dame, nämlich: 3) h4 — h5 u. ſ. w. —

§. 122.

Von den übrigen Spielendungen, nämlich den gemiſchten Endſpielen, haben die früheren Auflagen dieſes Buches mehre Beiſpiele gebracht; wir wollen darunter die beſſeren hier wiedergeben.

a) Weiß kann bei folgender Stellung in drei Zügen Matt machen:

Weiß: K f7; T d1, f1; S f2; B g3.
Schwarz: K e5; T a6, g6; S h7; B d6, e4. —

Die drei Züge sind folgende:

1) S f2 — g4† 1) T g6 — g4:
2) T f1 — f5† 2) K e5 — f5:
3) T d1 — d5† und ‡

b) Weiß kann bei folgender Stellung in drei Zügen ebenfalls Matt machen:

Weiß: K g1; T c7; S d5; L a6; B c6, f2, g3.
Schwarz: K a8; T b8, h5; L f3; B a7, b5, e2.

Es geschehen die Züge:

1) L a6 — b7† 1) T b8 — b7:
2) L c7 — c8† 2) T b7 — b8
3) S d5 — c7† und ‡

c) In folgendem Endspiele gewinnt Derjenige, welcher den Anzug hat und zwar entscheidet gleich der erste Zug.

Die Stellung ist:

Weiß: K b4; T a3; B a4, e4.
Schwarz: K f4; T e3; B a7.

Wenn Weiß anzieht, so schlägt er mit seinem Thurm den Thurm e3 und geht dann,

wenn der König den Thurm wiedergenommen hat, mit dem Bauer e4 ungehindert zur Dame. — Wenn aber Schwarz anzieht, so giebt er mit dem Bauer a7 — a5 Schach, so daß der König von dem Felde b4 weichen muß, wodurch der Thurm a3 seine Deckung verliert. Schwarz nimmt dann den Thurm a3 und muß das Spiel dann mit Leichtigkeit gewinnen. —

Zweiter Theil.

Praxis.

Dreiundzwanzigstes Capitel.

Gesetze.

---

§. 123.

Die Grundgesetze des Spieles, welche den Endzweck desselben, wie namentlich die Bewegung, Gangart und Schlagart der Figuren u. s. w. betreffen, sind im ersten Cursus genau erörtert worden. Ihnen gegenüber stehen die Spielgesetze, welche bei'm practischen Spielen von Partieen als Normen gelten. Diese sind in der neuesten Zeit von berühmten Meistern, wie v. d. Lasa und v. Jänisch in deutscher und französischer Sprache besonders bearbeitet

und von den ersten Schachgesellschaften, namentlich in Berlin und St. Petersburg, als allgemein gültig anerkannt. Die wichtigsten Bestimmungen darunter sind folgende:

§. 124.

Vor der ersten Partie wird der Anzug und auf Verlangen eines Spielers die Farbe der von dem einen oder andern Spieler für sich aufzustellenden Figuren durch das Loos entschieden.

Die zugetheilten Stücke bleiben für die ganze Sitzung; der Anzug wechselt aber mit jedem Spiele, es mag gewonnen werden oder unentschieden bleiben. Nur die nichtigen Partieen (siehe §. 127, 130) machen hiervon eine Ausnahme.

Bei der Vorgabe eines Officiers versteht es sich, wenn nicht ausdrücklich Anderes verabredet wird, daß der vorgebende Spieler stets anzieht.

§. 125.

Die Dauer der Partieen ist, in der Regel, unbeschränkt und haben sich die Spieler über das Zeitmaß der einzelnen Züge bei besonders wichtigen Wettkämpfen zu einigen.

§. 126.

Bei unrichtiger Aufstellung (vergl. §. 10) kann bis zum sechsten Zuge der Fehler verbessert werden. Auch gilt dieser Termin für andere Unrichtigkeiten bei'm Anfange des Spielens. Später convalesciren die Unregelmäßigkeiten.

§. 127.

Bei'm Angriffe auf den feindlichen König soll der Spieler den Zuruf „Schach" vernehmlich und zugleich mit seinem Zuge aussprechen. Im andern Falle braucht die Gegenpartei den Angriff nicht zu respectiren. Bleibt dadurch in späteren Zügen der König im offenen Schach, so kann auf Antrag irgend einer Partei die Aufhebung des Spieles und die Nichtigkeit der Partie erfolgen.

§. 128.

Eine berührte eigene Figur soll gezogen und ein berührtes Stück des Gegners genommen werden; es sei denn, daß der Spieler vorher ausdrücklich gesagt habe, er rücke nur zurecht. Es gilt hier der französische Grundsatz: pièce touchée fait pièce jouée, sowie die französische Ausnahme: j'adoube = ich stelle zurecht.

Ein zufällig verrücktes oder umgefallenes Stück darf auch stillschweigend ohne Weiteres wieder zurecht gestellt werden.

Bei der Rochade soll zuerst der König berührt und gezogen werden.

§. 129.

Sobald die Hand das auf ein bestimmtes Feld bewegte Stück losgelassen hat, gilt der Zug als vollendet und darf dann nicht wieder zurückgenommen werden.

Gestattet Jemand, in einzelnen Fällen vom strengen Spiele abzugehen, so hat er deßhalb für sich doch nicht gleiche Nachsicht des Gegners in Anspruch zu nehmen.

§. 130.

Bei regelwidrigen Zügen, z. B., wenn mehre Stücke zugleich berührt oder gezogen werden, wenn Fehler bei der Rochade vorkommen u. s. w., hat der Gegner das Recht, zu verlangen, daß der Spieler statt seines unrichtigen Zuges zur Strafe den König ziehe und falls dieß nicht möglich ist, kann die Partie als nichtig aufgehoben werden. Bei'm Umwerfen von einzelnen Figuren oder des ganzen Bretes kann, wenn es zufällig geschah, bei Nichtvereinigung der Spieler über den vorigen

Stand auf Richtigkeit der Partie gedrungen werden; geſchah es abſichtlich von Seiten des einen Spielers, ſo gelten im Zweifel die Anſichten des anderen Spielers über die vorige Aufſtellung als maßgebend.

§. 131.

Bei der Vorgabe eines Bauers wird der Läuferbauer ſchräg neben dem Könige, alſo der Bauer f2 oder f7 vom Brete entfernt.

Bei der Vorgabe mehrer Züge darf mit keinem derſelben die Mitte des Bretes überſchritten werden.

§. 132,

Wer matt geſetzt wird oder das Spiel aufgiebt, hat die Partie verloren. Unentſchiedene oder Remis-Spiele treten ein durch immerwährendes Schachſagen, durch Wiederholung derſelben Züge, endlich durch Pattſetzung.

Tritt die Partie in das Stadium der Endſpiele, wie ſie im ſiebenzehnten und zweiundzwanzigſten Capitel als ſolche anerkannt ſind, ſo darf der ſchwächere Spieler auf Abzählung von 50 Zügen antragen. Hat in dieſen der Gegner das Matt nicht zu Stande gebracht, ſo gilt die Partie als Remis.

Vierundzwanzigſtes Capitel.

Partieen.

§. 133.

Von den gewöhnlichen Partieen, die am Bret gezogen werden, unterſcheidet man ſolche, welche die Spieler durch Correſpondenz mit einander ſpielen. In letzteren werden die Züge genauer erwogen, indem auf jeder Partei mehre Spieler, welche untereinander über den beſten Zug berathen, Theil nehmen können. Daher iſt es möglich, daß ganze Schachgeſellſchaften miteinander ſpielen können, und die Geſchichte des Spieles kennt eine große Anzahl auf ſolche Art geſpielter Partieen. Beſonders bemerkenswerth ſind hier die Partieen zwiſchen den Clubs der Städte Paris und London, Paris und Peſth, Berlin und Poſen, Berlin und Magdeburg, Berlin und Potsdam, ferner Breslau

und Leipzig, Leipzig und Magdeburg und viele andere mehr.

Eine andere Eintheilung der Partieen ſtützt ſich darauf, ob eine Partie gleichauf, d. h., in gewöhnlicher Weiſe mit der gewöhnlichen Anzahl Figuren auf beiden Seiten, oder ob ſie mit Vorgabe geſpielt iſt, d. h., unter der Bedingung, daß der geſchicktere Spieler einen Stein vorgiebt, welcher dann ſogleich vor dem Anfange der Partie vom Brete entfernt wird. Gewöhnlich benutzt man hierzu den Damenthurm, oder Damenſpringer; ſoll nur ein Bauer vorgegeben werden, ſo wird der Läuferbauer des Königs (vergl. §. 131) darunter verſtanden, Letztere Vorgabe wird zugleich mit der Vorgabe von einigen Zügen verbunden.

Wir wollen nun von den verſchiedenen Arten der erwähnten Partieen als Beiſpiele einige beſonders feine und meiſterhaft geſpielte mittheilen.

§. 134.

Von Correſpondenzpartieen haben wir bereits dem Leſer im 13. Capitel eine der berühmteſten, nämlich zwiſchen Paris und London, vorgeführt. Eine der intereſſanteſten und in neueſter Zeit (im Jahre 1851) geſpielten Partieen jener Art wurde von London gegen

Amſterdam gewonnen, nachdem bereits von zwei vorher geſpielten Partieen London die erſte gewonnen und die zweite remis gemacht hatte. Die eben erwähnte dritte Partie, eine der ſchönſten, die je geſpielt ſind, folgt hier:

	Amſterdam. Weiß.		London. Schwarz.	
1)		e2 — e4		e7 — e5
2)	S	g1 — f3	S	b8 — c6
3)		d2 — d4		e5 — d4:
4)	L	f1 — c4	L	f8 — c5
5)		c2 — c3	S	g8 — f6
6)		e4 — e5		d7 — d5
7)	L	c4 — b5	S	f6 — e4
8)	L	b5 — c6:†		b7 — c6:
9)		c3 — d4:	L	c5 — b6
10)	S	b1 — c3		f7 — f5
11)		h2 — h4		0 — 0
12)	L	c1 — f4		c6 — c5
13)	K	e1 — f1	T	a8 — b8
14)	S	c3 — a4		c5 — d4:
15)	S	f3 — d4:	D	d8 — e8
16)		b2 — b3		c7 — c5
17)	S	d4 — c2		d5 — d4
18)	T	a1 — c1	L	c8 — a6†
19)	K	f1 — g1	L	a6 — b5
20)	S	c2 — a3	L	b5 — a4:
21)		b3 — a4:	L	b6 — c7

Amſterdam. Weiß.		London. Schwarz.	
22)	f2 — f3	22) S	e4 — c3
23) D	d1 — c2	23) L	c7 — e5:
24) T	c1 — e1	24) L	e5 — f4:
25) T	e1 — e8:	25) T	f8 — e8:
26) K	g1 — f2	26) T	e8 — e2†
27) D	c2 — e2:	27) S	c3 — e2:
28) K	f2 — e2:	28) T	b8 — e8†
29) K	e2 — f2	29)	d4 — d3
30) T	h1 — d1	30)	d3 — d2
31) K	f2 — f1	31) L	f4 — g3
32) S	a3 — c2	32) T	e8 — e1†
33) T	d1 — e1:	33)	d2 — e1D:†
34) S	c2 — e1:	34) L	g3 — e1:
35) K	f1 — e1:	35) K	g8 — f7

Nach dieſem Zuge gab Weiß, alſo Amſterdam, die Partie auf und London hatte den Sieg errungen. Der Leſer möge prüfen, warum Schwarz jetzt unter allen Umſtänden die Partie gewinnen muß, d. h., alſo einen Bauer in die Dame zu bringen vermag. —

§. 135.

Von den zwiſchen Meiſtern gleichauf geſpielten Partieen wollen wir jetzt einige nicht nur der intereſſanteſten, ſondern auch hiſtoriſch merkwürdigſten mittheilen. Nähere Erörterun-

gen über die Meiſter ſelbſt findet man noch im nächſten Capitel. Die zunächſt folgende Partie war eins von den drei Spielen, welche der berühmte Meiſter Philidor am 8. Mai 1783 zu London auf dem Schachklub in der St. James-Straße, ohne auf die Schachbreter zu ſehen, alſo blindlings oder aus dem Gedächtniß ſpielte. Seine Gegner waren Graf Brühl, Mr. Bowdler und Mr. Maſeres.

	Brühl. Weiß.		Philidor. Schwarz.	
1)		e2 — e4	1)	e7 — e5
2)	L	f1 — c4	2)	c7 — c6
3)	D	d1 — e2	3)	d7 — d6
4)		c2 — c3	4)	f7 — f5
5)		d2 — d3	5)	S g8 — f6
6)		e4 — f5:	6)	L c8 — f5:
7)		d3 — d4	7)	e5 — e4
8)	L	c1 — g5	8)	d6 — d5
9)	L	c4 — b3	9)	L f8 — d6
10)	S	b1 — d2	10)	S b8 — d7
11)		h2 — h3	11)	h7 — h6
12)	L	g5 — e3	12)	D d8 — e7
13)		f2 — f4	13)	h6 — h5
14)		c3 — c4	14)	a7 — a6
15)		c4 — d5:	15)	c6 — d5:
16)	D	e2 — f2	16)	0 — 0

Brühl. Weiß.		Philidor. Schwarz.	
17)	S g1 — e2	17)	b7 — b5
18)	0 — 0	18)	S d7 — b6
19)	S e2 — g3	19)	g7 — g6
20)	T a1 — c1	20)	S b6 — c4
21)	S g3 — f5:	21)	g6 — f5:
22)	D f2 — g3†	22)	D e7 — g7
23)	D g3 — g7:†	23)	K g8 — g7
24)	L b3 — c4:	24)	b5 — c4:
25)	g2 — g3	25)	T a8 — b8
26)	b2 — b3	26)	L d6 — a3
27)	T c1 — c2	27)	c4 — b3:
28)	a2 — b3:	28)	T b8 — c8
29)	T c2 — c8	29)	T f8 — c8
30)	T f1 — a1	30)	L a3 — b4
31)	T a1 — a6:	31)	T c8 — c3
32)	K g1 — f2	32)	T c3 — d3
33)	T a6 — a2	33)	L b4 — d2:
34)	T a2 — d2:	34)	T d3 — b3:
35)	T d2 — c2	35)	h5 — h4
36)	T c2 — c7†	36)	K g7 — g6
37)	g3 — h4:	37)	S f6 — h5
38)	T c7 — d7	38)	S h5 — f4:
39)	L e3 — f4:	39)	T b3 — f3†
40)	K f2 — g2	40)	T f3 — f4:
41)	T d7 — d5:	41)	T f4 — f3
42)	T d5 — d8	42)	T f3 — d3

Brühl.		Philidor.
Weiß.		Schwarz.
43)	d4 — d5	43) f5 — f4
44)	d5 — d6	44) T d3 — d2†
45) K	g2 — f1	45) K g6 — f7
46)	h4 — h5	46) e4 — e3
47)	h5 — h6	47) f4 — f5 und gewinnt.

§. 136.

In den dreißiger Jahren dieſes Jahrhunderts wurden die ſogenannten klaſſiſchen Partieen von den anerkannt größten Meiſtern des practiſchen Spieles de la Bourdonnais und Mac Donnel geſpielt. Wir führen hier eine derſelben dem Leſer vor:

de la Bourdonnais.		Mac Donnel.
Weiß.		Schwarz.
1)	e2 — e4	1) e7 — e5
2) S	g1 — f3	2) S b8 — c6
3) L	f1 — c4	3) L f8 — c5
4)	0 — 0	4) d7 — d6
5)	b2 — b4	5) L c5 — b4:
6)	c2 — c3	6) L b4 — c5
7)	d2 — d4	7) e5 — d4:
8)	c3 — d4:	8) L c5 — b6
9)	d4 — d5	9) S c6 — a5

de la Bourdonnais.	Mac Donnel.
Weiß.	Schwarz.
10) L c4 — d3	10) S g8 — f6
11) S b1 — c3	11) 0 — 0
12) h2 — h3	12) h7 — h6
13) K g1 — h2	13) c7 — c5
14) S f3 — d2	14) L c8 — d7
15) D d1 — e1	15) g7 — g5
16) f2 — f4	16) g5 — f4:
17) T f1 — f4:	17) c5 — c4
18) L d3 — c2	18) L b6 — d4
19) S d2 — f3	19) L d4 — c3:
20) D e1 — c3	20) S f6 — h5
21) T f4 — h4	21) S h5 — g7
22) L c1 — h6:	22) f7 — f6
23) L h6 — g7:	23) K g8 — g7:
24) e4 — e5	24) f6 — e5:
25) T h4 — h7†	25) K g7 — g8
26) S f3 — e5:	26) L d7 — f5
27) S e5 — f7	27) D d8 — f6
28) D c3 — f6:	28) K g8 — h7
29) L c2 — f5:†	29) K h7 — g8
30) S f7 — h6† und ‡	

§. 137.

Durch die nächste Partie entschied Andersſen, der Siegesheld auf dem Londoner Schach-

tournier von 1851, seinen Sieg über Staunton, welcher bis dahin als der erste Spieler Englands gegolten hatte und in den Augen der Engländer vielleicht als der stärkste Meister überhaupt.

Andersen.		Staunton.	
Weiß.		Schwarz.	
1)	e2 — e4	1)	e7 — e6
2)	d2 — d4	2)	g7 — g6
3) L	f1 — d3	3) L	f8 — g7
4) L	c1 — e3	4)	c7 — c5
5)	c2 — c3	5)	c5 — d4:
6)	c3 — d4:	6) D	d8 — b6
7) S	g1 — e2	7) D	b6 — b2:
8) S	b1 — c3	8) D	b2 — b6
9) T	a1 — c1	9) S	b8 — a6
10) S	c3 — b5	10) L	g7 — f8
11)	0 — 0	11)	d7 — d6
12)	d4 — d5	12) D	b6 — a5
13) L	e3 — d4	13)	e6 — e5
14) L	d4 — c3	14) D	a5 — d8
15)	f2 — f4	15)	f7 — f6
16)	f4 — e5:	16)	f6 — e5:
17) D	d1 — a4	17) L	c8 — d7
18) L	c3 — b4	18) S	g8 — h6
19) K	g1 — h1	19) S	h6 — f7

Andersen. Weiß.	Staunton. Schwarz.
20) D a4 — a3	20) S a6 — c5
21) S b5 — d6:†	21) L f8 — d6:
22) L b4 — c5:	22) L d6 — c5:
23) D a3 — c5:	23) D d8 — e7
24) D c5 — c7	24) S f7 — d6
25) D c7 — a5	25) h7 — h5
26) T c1 — c7	26) T h8 — f8
27) T f1 — c1	27) a7 — a6
28) S e2 — d4	28) T a8 — c8
29) S d4 — e6	29) T c8 — c7:
30) T c1 — c7:	30) T f8 — f7
31) D a5 — b6	31) T f7 — f6
32) h2 — h3	32) g6 — g5
33) D b6 — b2	33) S d6 — b5
34) L d3 — b5:	34) a6 — b5:
35) D b2 — e5:	35) h5 — h4
36) T c7 — b7:	36) T f6 — f1†
37) K h1 — h2	37) D e7 — f6
38) T b7 — b8†	38) K e8 — e7
39) d5 — d6†	39) K e7 — f7
40) T b8 — f8†	40) K f7 — g6
41) T f8 — f6:†	41) T f1 — f6:
42) D e5 — g5:†	42) K g6 — f7
43) D g5 — g7†	43) K f7 — e6:
44) D g7 — e7 ‡.	

§. 138.

Wir geben nun schließlich noch ein Beispiel einer Vorgabepartie von Bauer und einigen Zügen. Der stärkere Spieler, welcher den Bauer f7 vorgiebt, läßt den Gegner im Anzuge auch noch zwei Züge thun, wodurch er sich selbst dem Angriffe sehr bloßgiebt. Die hier folgende Partie wurde unlängst vom Autor gegen einen sehr talentvollen jungen Spieler unter Gewährung jener Vorgabe gewonnen:

	B. von Guretzky.		M. Lange.
	Weiß.		Schwarz.
1)	e2 — e4	}	Giebt Bauer f7 vor.
2)	d2 — d4		2) S b8 — c6
3)	L f1 — d3		3) d7 — d5
4)	e4 — e5		4) L c8 — e6
5)	S g1 — f3		5) g7 — g6
6)	h2 — h4		6) L e6 — g4
7)	c2 — c3		7) e7 — e6
8)	D d1 — c2		8) L g4 — h5
9)	S f3 — g5		9) D d8 — e7
10)	g2 — g4		10) L h5 — g4:
11)	L d3 — g6:†		11) h7 — g6:
12)	D c2 — g6:†		12) K e8 — d7
13)	h4 — h5		13) L g4 — f5
14)	D g6 — f7		14) S g8 — h6

B. von Guretzky. Weiß.	M. Lange. Schwarz.
15) D f7 — f6	15) S h6 — g4
16) D f6 — h8:	16) L f8 — g7
17) D h8 — a8:	17) S c6 — d4:
18) D a8 — b7:	18) D e7 — c5
19) L c1 — e3	19) S d4 — c2†
20) K e1 — e2	20) D c5 — c4†
21) K e2 — f3	21) S g4 — e5†
22) K f3 — g2	22) D c4 — g4†
23) K g2 — h2	23) S c2 — e3:
24) D b7 — b5†	24) S e5 — c6
25) T h1 — g1	25) D g4 — h4†
26) S g5 — h3	26) D h4 — h3:† und ‡.

Fünfundzwanzigstes Capitel.

Geschichtliches.

§. 139.

Ausgezeichnet starke und geschickte Spieler hat es zu allen Zeiten gegeben. Doch ragen einzelne vorzüglich begabte Meister zu gewissen Zeiten besonders hervor und man kann daran gleichsam die Epochen des practischen Spieles knüpfen. Paolo Boi ist im 16. Jahrhundert als der bedeutendste Meister anerkannt; er war zugleich der erste, welcher, ohne auf's Bret zu sehen, drei Spiele zu gleicher Zeit spielen und dabei das Gespräch mit Anderen über die verschiedensten Gegenstände geistvoll fortführen konnte. In Frankreich überhäufte ihn Catharina von Medicis, die auch im Schachspiele

Meiſterin war, mit Gnadenbeweiſen; in Spanien trug ihm der mächtigſte Herrſcher der Erde, der ſtolze Philipp (1575), ein Ehrenamt an; in Portugal ſpielte er mit dem jungen, talentvollen Herrſcher Don Sebaſtiano; dem Papſte Pius V. lehnte er eine Pfründe ab, die ihm unter der Bedingung, Geiſtlicher zu werden, verſprochen wurde. Zunächſt an Paolo Boi ſtand wohl in jener Zeit Leonardo da Cutri, bekannter unter dem Namen H. Puttino; man nannte Beide das Licht und den Ruhm des edlen Schachſpiels. Paolo Boi iſt auch unter dem Namen der Syrakuſaner bekannt, ebenſo wie der im 17. Jahrhundert ſo berühmte Meiſter Goachino Greco gewöhnlich der Calabreſe genannt wird.

§. 140.

Verdunkelt wurde der Ruhm aller dieſer Helden aber im vorigen Jahrhundert durch den weltberühmten Philidor. André Danican Philidor, geboren am 7. September 1726 zu Dreux, fand ein halbes Jahrhundert hindurch keinen Gegner, den er nicht beſiegt hätte, ohne auch nur auf das Bret zu ſehen. Seine eigenthümliche, in mehren Schriften niedergelegte

Theorie vom Bauernſpiele iſt zwar jetzt mehr oder weniger veraltet; dagegen ſein Ruf als Practiker iſt der bedeutendſte, wenn auch ſeine Geſchicklichkeit ſicherlich von ſpäteren Meiſtern zum Wenigſten erreicht worden iſt. Seine letzte Lebenszeit brachte er in England zu, wohin ihn die Stürme der Revolution trieben. Dort ſtarb er zu London in hohem Alter am 24. Auguſt 1795, nachdem er noch zwei Monate vor ſeinem Tode zwei Partieen, die er zu gleicher Zeit ohne Anſicht des Bretes ſpielte, gegen zwei der ſtärkſten Spieler gewonnen hatte.

§. 141.

In dieſem Jahrhundert treten uns als bedeutende Practiker zunächſt die beiden franzöſiſchen Meiſter, Deschapelles und de la Bourdonnais, Letzterer ein Schüler des Erſteren, entgegen. Im Spiele des Labourdonnais findet man mit Recht die größte Klarheit und vollendetſte Meiſterſchaft, wie ſie vorher ſich nie gezeigt hat, wie ſie kaum Philidor eigen war, und wie ſie wohl nur noch einmal wieder erreicht iſt und zwar in unſeren Tagen durch Anderſen. Letzterem ſtehen allein zwei Meiſter unſerer Zeit gleich, v. d. Laſa

und v. Petroff. — Es ist nicht der Sieg Andersen's auf dem großen Londoner Schachtournier im Jahr 1851, der ihn zu einem der größten Meister der Gegenwart erhebt, sondern es ist vielmehr sein wirklich meisterhaftes, wahrhaft gediegenes, ebenso correctes wie elegantes Spiel, das ihm den ersten Platz unter den Practikern neben einem de la Bourdonnais sichert.

Dritter Theil.

Künſtliche Schachaufgaben.

Sechsundzwanzigſtes Capitel.

Probleme.

---

§. 142.

Zu künſtlichen Schachaufgaben gehören erſtens die künſtlichen Endſpiele von Partieen, oder die ſogenannten Schachprobleme; zweitens die Aufgaben der ſogenannten Röſſelſprünge. Letztere wollen wir im nächſten Capitel näher erörtern. Die Probleme aber ſind willkürlich aufgeſetzte Stellungen, in welchen meiſt das Matt in einer beſtimmten Anzahl von Zügen zu erlangen iſt. Ihnen liegt eine beſondere Idee zu Grunde, deren größere oder geringere Verſteckheit die Schwierigkeit der Aufgabe be-

dingt. Die Idee eines Problemes beſteht aber gewöhnlich in einer Combination, welche in der eigenthümlichen Natur gewiſſer Steine beruht, oder in Zügen, die im gewöhnlichen Verlaufe einer Partie ſeltener vorzukommen pflegen, wie Aufopferungen von Figuren u. ſ. w. —

§. 143.

Auf der eigenthümlichen Natur des Springers beruht das erſtickte Matt, welches mit Aufopferungen von Figuren verbunden zu werden pflegt, ſo daß die Löſung des betreffenden Problemes große Schwierigkeit machen kann. Man ſtelle folgende Figuren eines Spieles von Philipp Stemma auf, welcher zur Zeit Philidor's lebte und zuerſt eine Sammlung der intereſſanteſten künſtlichen Endſpiele herausgab:

Weiß. K g1; D f4; T e1; S b5; B f2, g3.
Schwarz. K a8; D h3; T d7; S b6; L f6; B a7, b7, f3, g4.

Jetzt nehme man die weißen Steine, und verſuche in ſechs Zügen die ſchwarzen Matt zu machen. — Die Löſung ſoll unten in §. 146 gegeben werden.

§. 144.

Folgende Aufgabe beruht auf der Natur des Bauers, welcher bei'm Avancement in jeden

beliebigen Officier umgewandelt werden darf. Man setze folgende Stellung auf:

Weiß. K a5; T d5; L f3; B a4, c6.

Schwarz. K a8; T b2; L a7; B g6, h5.

In dieser Stellung soll Weiß mit dem dritten Zuge matt setzen.

§. 145.

Damit vergleiche man folgendes Problem, in welchem der Bauer nicht in die Dame gehen darf, ohne den feindlichen König patt zu setzen, in welchem aber die Idee auf einem aufzudeckenden Schach oder Abzugsschach beruht. Die Stellung ist:

Weiß. K d6; L c3; S f4; B a5, b6, f6, h5.

Schwarz. K f8; B a6, b7, h6.

§. 146.

Von diesen künstlichen Endspielen, in denen ein gewöhnliches Matt in einer bestimmten Anzahl von Zügen zu erreichen ist, unterscheidet man die sogenannten Selbstmatts, d. h., Stellungen, in denen die eine Partei die andere zwingen soll, daß diese sie selbst matt setze. Man denke sich den weißen König auf h1, den schwarzen auf h8; die weiße Dame auf g6, einen weißen Thurm auf e2 und einen

weißen Laufer auf f4; ferner die schwarzen Thürme auf a7, d7; endlich einen schwarzen Laufer auf c4. — In dieser Stellung könnte Weiß seinen Gegner ohne Weiteres durch die Züge: 1) T e2 — e8† L c4 — g8; 2) D g6 — g8:†. ‡ setzen. Er verschmäht das aber und will einmal zusehen, ob er nicht seinen Gegner ohne Widerrede zwingen könne in einer bestimmten Anzahl von Zügen ihn selbst matt zu setzen. Das ist auch möglich und zwar durch folgende Züge, deren Entgegnungen von Seiten der Schwarzen stets gezwungen sind: 1) T e2 — e8† L c4 — g8; 2) D g6 — h6† T d7 — h7; 3) L f4 — e5† T a7 — g7; 4) L e5 — d4 und nun hat Schwarz keinen anderen Zug, als den, mit dem Thurme h7 die weiße Dame h6 zu schlagen. Damit sagt aber Schwarz Schach und zugleich Matt, so daß Weiß seinen vorgesetzten Zweck vollkommen erreicht hat.

§. 147.

Wir geben hier die Lösungen zu den im §. 143 bis 145 gestellten Aufgaben.

a) Lösung der Aufgabe in §. 143.

1) T e1 — e8† 1) L f6 — d8:
(wenn S b6 — c8, so T e8 —

c8†‡; wenn T d7 — d8, ſo 3) S b5 — c7† u. ſ. w.)
2) T e8 — d8:† 2) T d7 — d8:
3) S b5 — c7† 3) K a8 — b8
4) S e7 — a6†† 4) K b8 — a8
(wenn K b8 — c8, ſo D f4 — c7†‡)
5) D f4 — b8† 5) T d8 — b8:
6) S a6 — c7† u. ‡.

b) Löſung der Aufgabe in §. 144.

1) T d5 — d8† L a7 — b8. (Geht T b2 — b8, ſo deckt c6 — c7 das Schach mit Matt auf); 2) c6 — c7† aufgedeckt K b8 — a7; 3) c7 — c8 wird Springer und ſagt Schach und zugleich Matt. Würde aber dieſer Bauer jede andere Figur, ſo erfolgte noch lange kein Matt. — Ginge aber im 2. Zuge 2) . . . . T b2 — b7, ſo folgte 3) c7 — b8: wird Dame und ſagt Matt.

c) Löſung der Aufgabe in §. 145.

1) K d6 — e6 1) K f8 — g8
(wenn K f8 — e8, ſo gew. f6—f7†)
2) f6 — f7† 2) K g8 — h7
3) K e6 — f6 3) K h7 — h8
4) K f6 — g6† durch den Laufer und Matt.

§. 148.

Wir theilen hier die Lösung des Problemes auf dem Titelbilde mit. Es geschehen zunächst die Züge:

1) T b6 — d6† 1) K d5 — e5:
(Nimmt der Laufer durch c5—d6: den Thurm, so giebt 2) D f2 — d4† u. ‡; geht aber der König nach c4, so folgt 2) D f2 — e2† L e4 — d3; 3) D e2 — d3† und ‡.)

2) D f2 — f5† 2) L e4 — f5:
(Nimmt der König den Thurm, also K e5 — d6:, so folgt 3) D f5 — e6† u. ‡.)

3) K g3—f3† (vom Laufer) 3) D h6—f4†
4) L h2—f4:† und ‡.

Siebenundzwanzigſtes Capitel.

Röſſelſprung.

§. 149.

Unter Röſſelſprung verſteht man die ſucceſſive Bewegung des Springers über ſämmtliche Felder des Bretes. Man fängt, z. B., von a1 mit dem Springer zu ziehen an, erſt nach b3, dann d4 u. ſ. w., bis man ſämmtliche Felder in ſolcher Weiſe paſſirt hat. Die Röſſelſprünge ſind geſchloſſen, wenn das letzte Feld des Bretes, welches der Springer betritt, von dem erſten Felde, wovon er ausging, ebenfalls um einen Sprung des Springers entfernt iſt. Die Röſſelſprünge ſind ferner ſymmetriſch, wenn ſämmtliche in der zweiten Hälfte, d. h., im 33ſten bis 64ſten Zuge des Springers berührten Felder mit denen der erſten Hälfte (im 1ſten bis 32ſten Zuge) in einem beſtimmten Gegenſatze ſtehen. Die Felder a1

und h8 ſtehen, z. B., in ſolchem Gegenſatze, ferner a8 und h1, auch b6 und g3, e8 und d1, f7 und c2 u. ſ. w. Trifft alſo auf b6 der erſte Zug des Springers, ſo muß auf g3 der 33ſte treffen; trifft auf f7 der 32ſte Zug, ſo muß Nr. 64 auf c2 fallen u. ſ. w. — Eine dritte Eigenſchaft der Röſſelſprünge iſt die Gleichſummigkeit, d. h., die Summen der acht Zahlen auf jeder Reihe, welche durch den numerirten Gang des Springers entſtehen, ſind einander gleich. — Ein Röſſelſprung, der die erwähnten drei Eigenſchaften beſitzt, heißt ein normaler, iſt aber ſehr ſchwer aufzufinden. Der erſte dieſer Art wurde vor nicht langer Zeit nach langen Forſchungen von Hrn. Wenzelides aufgefunden; derſelbe findet ſich auf dem Felde d4 des beigegebenen, aus einzelnen Röſſelſprüngen beſtehenden Schachbretes. —

Anhang.

Abarten des gewöhnlichen Schachspieles.

Achtundzwanzigstes Capitel.

Das Vierschach.

§. 150.

Die beliebteste Art des Vierschachspieles erfordert ein Bret, welches entsteht, wenn einem gewöhnlichen Schachbrete an jeder Seite noch drei Reihen, jede von 8 Feldern, angesetzt werden. Ein bildliche Darstellung des Vierschachbretes giebt Diagramm Nr. 5.

§. 151.

Die Figuren werden durch zwei gewöhnliche Schachspiele, die aber nicht von derselben Art sind, gebildet. Am Einfachsten wäre es, ein

hölzernes und ein knöchernes zu wählen. Die Aufstellung der Steine geschieht nach den gewöhnlichen Regeln des Zweischachs auf den beiden äußersten Felderreihen der vier hervorspringenden Seiten und zwar stellt man die beiden Heere von gleicher Farbe auf den einander gegenüberliegenden Seiten auf. Hiernach bestimmen sich auch die Partieen, indem gemeinschaftlich die weißen gegen die schwarzen operiren und umgekehrt.

§. 152.

Die Reihenfolge der einzelnen Züge geht wie bei'm Whistspiel in ununterbrochener Folge links herum. Dabei decken sich die Steine der befreundeten Spieler gegenseitig und greifen gemeinschaftlich die des Feindes an. Die weißen Könige dürfen hier einander sich nähern, aber die schwarzen Könige dürfen ihnen, wie bei'm gewöhnlichen Spiele, nicht zu nahe kommen. Auch dürfen Figuren des einen Spielers nicht so ziehen, daß sie dadurch den König des befreundeten Spielers einem Schach von Seiten der Feinde aussetzten.

§. 153.

Das Spiel wird durch Mattsetzen beider feindlichen Könige beendet. Wird einer der

beiden einander befreundeten Könige ſchachmatt, ſo bleiben ſeine Steine, ohne alle Wirkſamkeit, als Hinderniß des Terrains ſtehen und können ſo wenig gezogen als geſchlagen werden. Doch kann durch wirkſame Operationen des befreundeten Spielers der mattgeſetzte König wieder befreit werden, indem, z. B., die das Matt bewirkenden Steine der Gegenpartei vom Freunde geſchlagen werden. In demſelben Augenblicke treten alle Steine des vom Matt befreiten Königs wieder in volle Wirkſamkeit.

§. 154.

Für angehende Liebhaber dieſes Vierſchachs fügen wir hier noch einige gute Rathſchläge hinzu:

a) Man zieht am Beſten den Königsbauer einen Schritt weit vor, zwei Schritte weit ihn zu bewegen, würde ſehr gefährlich ſein.
b) Man bringe hier, ſobald als möglich, die Dame und die Laufer in Thätigkeit.
c) Man ſtrebe zunächſt dahin, den einen Spieler der Gegenpartei zum Matt zu bringen; zweckmäßig iſt es hier, wenn von derſelben Partei der eine den König des Gegenſpielers angreift, während der andere wichtige Figuren, beſonders die Dame, bedroht.

d) Man sorge ebenso sehr für die Sicherheit seines Freundes, als für seine eigene; man steht und fällt mit ihm. Daher versäume man selten die Gelegenheit, ein ihm gebotenes Schach durch eigene Steine gut zu decken und ihn vor doppeltem Schach zu sichern.

§. 155.

Was das Verhältniß des Vierschachs zum gewöhnlichen Zweischach betrifft, so herrschen darüber verschiedene Ansichten. Als begründet lassen sich aber wohl folgende Gedanken mit Recht aussprechen.

Durch die Einfachheit der Hülfsmittel, die Sicherheit der gesetzlichen Bestimmungen, durch die, wie es scheint, unbegrenzte Vervollkommnungsfähigkeit ist das Zweischach das vorzüglichste Spiel. Das Vierschach bietet schon manche Schattenseiten dar. Die Hülfsmittel sind verdoppelt, die gesetzlichen Bestimmungen müssen mehr als verdoppelt werden, wenn alle Streitigkeiten wegfallen sollen, und das Spiel ist so viel schwieriger geworden, daß bis jetzt kaum einige bestimmte Anweisungen über die Spielanfänge gegeben werden können, über die Spielendungen aber noch nichts festgestellt ist. Dabei ist man im Vierschach von dem Aiden so abhängig, daß selbst der beste Plan zum

Schaden führen kann, wenn der Aide ihn nicht unterstützt. Dagegen ist das Vierschach gesellig, indem man außer den Feinden auch einen Aiden hat. Man muß die nützlichen Pläne des Freundes so gut zu erforschen suchen, als die verderblichen der Feinde. Man hat es im Vierschach nicht allein mit der kalten Berechnung zu thun, sondern man hat auf den Character der Mitspieler viel Rücksicht zu nehmen, ob sie Angreifer oder Vertheidiger, muthig oder zaghaft, eigensinnig oder nachgiebig sind u. dergl. m.

Das Spiel ist mehr gemüthlich, spannend. Dabei findet die scharfe Berechnung des Zweischachs ihre volle Anwendung. Man hat häufig gegen das Vierschach eingewendet, daß durch Andeutungen der einzelnen Spieler über das Spiel leicht Streitigkeiten entstehen. Dagegen müssen wir erwidern, daß derjenige für das Vierschach nicht paßt, welcher sich nicht so weit in seiner Gewalt hat, daß er dergleichen Andeutungen vermeidet. Wir halten das Vierschach für ein sehr anziehendes Spiel, auch der zunehmende Eifer bei uns für dasselbe spricht dafür. Es ist zu wünschen, daß durch Zweischach wissenschaftlich gebildete Spieler sich häufiger damit beschäftigen, damit unser Spiel in seinen Methoden und Bestimmungen vervollkommnet werde. —

Man hat gar mancherlei andere Arten als die vorher beſchriebene Methode des Vierſchachs aufgeſtellt. Darunter iſt auch die lüneburgiſche Art, erfunden von Dr. Theodorich Martinſen. Am meiſten Anerkennung verdient aber vielleicht die Art des Vierſchachs in Mecklenburg-Schwerin. Dort fügt man zwei gewöhnliche Schachbreter aneinander, ſo daß ein Bret von 8 Feldern Breite und 16 Feldern in die Länge entſteht und man nun, wie im gewöhnlichen Schach, die Figuren aufſetzt und ſpielt. Die Vorzüge dieſer Methode des Vierſchachs beſtehen hauptſächlich in der Einfachheit und Bewahrung des Geiſtes des einfachen oder Urſchachs. Schon v. Bilguer, als er dieſes Spiel in Schwerin ſah, ſoll ſich durchaus anerkennend über die Zweckmäßigkeit desſelben ausgeſprochen haben. —

Neunundzwanzigstes Capitel.

Vom Courierspiele.

§. 156.

In dem Orte Strobeck bei Halberstadt wird schon seit Jahrhunderten unser gewöhnliches Schachspiel von allen Bauern ohne Ausnahme fleißig gespielt. Sie haben aber noch ein anderes vergrößertes schachähnliches Spiel, das sie Courierspiel nennen. Schon der älteste deutsche Schriftsteller über das Schachspiel, der Herzog August von Lüneburg, beschreibt das Spiel in seinem unter dem Namen Gustavus Selenus 1617 herausgegebenen Schachwerke.

§. 157.

Das Bret zum Courierspiel hat 96 Felder und zwar 12 in die Länge, 8 in die Breite,

wie Diagramm Nr. 6 zeigt. Jeder Spieler hat außer den gewöhnlichen Schachsteinen noch vier Hauptsteine und vier Bauern. Diese Hauptsteine sind zwei Couriere und zwei Räthe, ein geheimer und ein lustiger; ersterer heißt Mann, letzterer Schleich, jener steht neben dem Könige, dieser neben der Dame. Die geheimen Räthe haben den Gang der Dame, die lustigen den der Thürme; die Couriere aber werden wie die Läufer gezogen. Die Dame geht nur einen Schritt schräg in's nächste Feld.

§. 158a.

Die Bauern der Thürme und der Dame werden vor Beginn des Spieles zwei Schritt weit vorgerückt, die Dame selbst wird auf ihr drittes Feld gestellt. Diese Aufstellung nennt man den Ausatz und nun erst beginnt das eigentliche Spiel. Die Rochade ist nicht üblich; und die Bauern gehen nur einen Schritt. Kommen sie in die Dame, so avanciren sie noch nicht sogleich, sondern haben erst die sogenannten drei Freudensprünge zu thun. Diese geschehen auf derselben Linie, auf welcher er die letzte Reihe erreicht, zurück bis auf das ursprüngliche Standfeld, und zwar über die Felder a6 und a4 bis a2.

§. 158b.

Das sogenannte verbesserte Courierspiel ist im Allgemeinen dem vorher beschriebenen gleich; doch haben hier folgende Ausnahmen Statt:

a) Der König darf hier rochiren und zwar, indem er sich auf das Feld des Laufers stellt, der Thurm aber auf das Feld des Couriers sich lagert.

b) Die Bauern können erst dann Officiere werden, wenn sie zwei Züge hindurch ein Feld des Lagers der feindlichen Officiere behauptet haben, und mit dem dritten Zuge des befreundeten Heeres beginnt erst die Wirksamkeit des erlangten höheren Grades, dessen Wahl beliebig ist.

Dreißigstes Capitel.

Vom Kriegsspiele.

§. 159.

Das Bret zum Kriegsſpiele enthält 121 Felder, ſo daß 11 Felder in die Länge und 11 Felder in die Breite gehen. Jeder Spieler hat 25 Figuren, nämlich 1 König, 2 Leibgarden, 2 Küraſſiere, 2 Huſaren, 2 Dragoner, 5 Kanonen und 11 Füſiliere. Man vergleiche hier Diagramm Nr. 7.

Nr. 1 iſt der König mit der gewöhnlichen Gangweiſe. — Unter Nr. 2 findet man die 5 Kanonen mit der Gangweiſe der Thürme. — Unter Nr. 3 giebt es 2 Huſaren, welche den Gang der Läufer haben. — Nr. 4 ſind 2 Dragoner, welche gleichfalls wie die

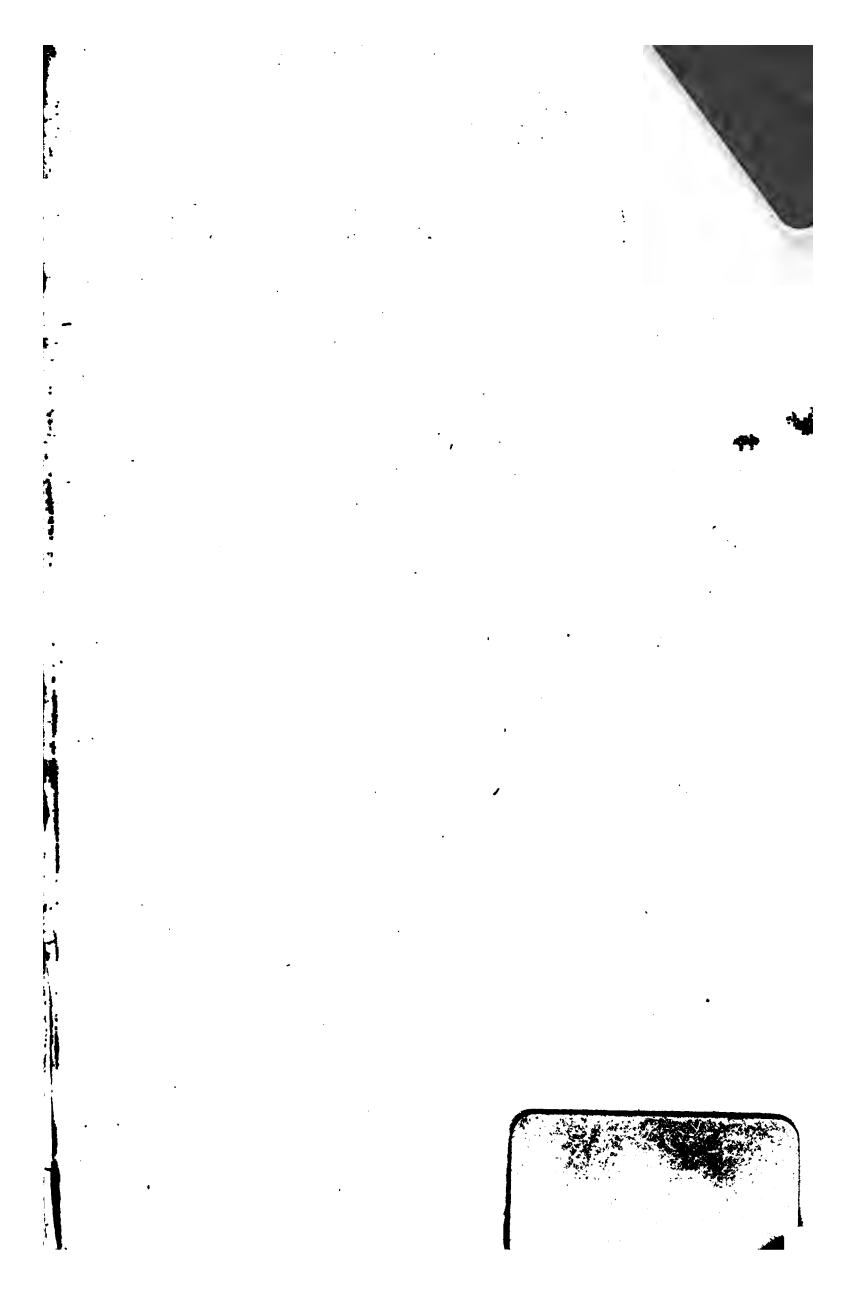
Läufer gehen. — Nr. 5 sind zwei Kürassiere; sie haben die Gangweise der Springer. Unter Nr. 6 kommen 2 Leibgarden vor, welche den Gang der Dame haben. — Die Buchstaben F endlich bedeuten die Füsiliere. Sie gehen einen Schritt auf das nächste Feld von entgegengesetzter Farbe nach jeder Richtung, also auch rückwärts; sie schlagen aber ein Feld schräg vor- oder rückwärts. Avanciren können sie nicht, wenn sie in die letzte Felderreihe gelangen; wohl aber können sie umkehren, da sie, wie eben erörtert ist, auch rückwärts gehen.

§. 160.

Die abweichenden Regeln bei diesem Spiele lassen sich in folgende Bestimmungen zusammenfassen:

a) Dem König ist hier die Rochade nicht gestattet;

b) Ein aufgehobenes Spiel ohne Gewinn und Verlust ist ein solches, wenn der König kein fluchtfreies Feld mehr übrig hat; wenn er bei jedem Zuge, den er thut, in ein bedrohtes Feld zieht, und

wenn er, um solches zu vermeiden, auch keinen Stein mehr zu ziehen übrig hat. —

c) Im Uebrigen vergleiche man wegen ausführlicher Unterweisung folgendes zu Prag 1770 erschienene Büchelchen: Le jeu de la guerre ou raffinement du jeu d'échecs. —